| TOTAL WAR: WARHAMMER · OVERWATCH · THE WITCHER 3: BLOOD AND WINE |

# GTM®

JUNIO 2016 - #007

# 25 AÑOS DE ILUSIÓN

WWW.GAMESTRIBUNE.COM


25th
ANNIVERSARY
SONIC™
THE HEDGEHOG

# GTM JULIO

## S U M A R I O

## EDITORIAL



## ANÁLISIS

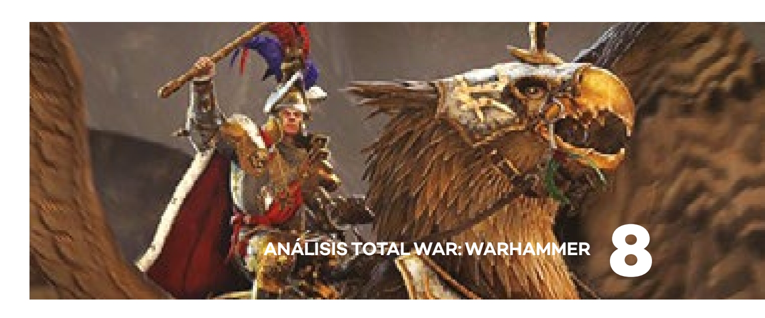


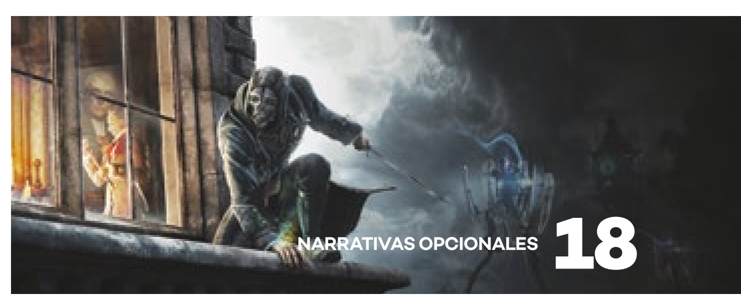
## REPORTAJES



## OPINIÓN



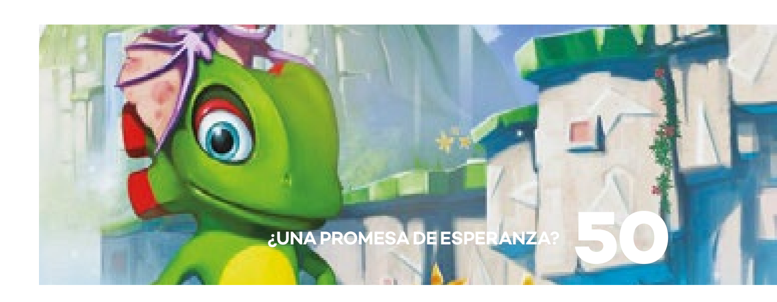








# Redactores

Este es parte del equipo que a diario y mes a mes hace que GTM crezca con nuevos contenidos originales y noticias de actualidad.




**Juan Tejerina**

**SUBDIRECTOR**

Diseñador de profesión, novelista a tiempo parcial y crítico a tiempo completo. Gran fan de Geralt de Rivia y Pokémon.

*«Se fija en lo que nadie quiere ver.»*

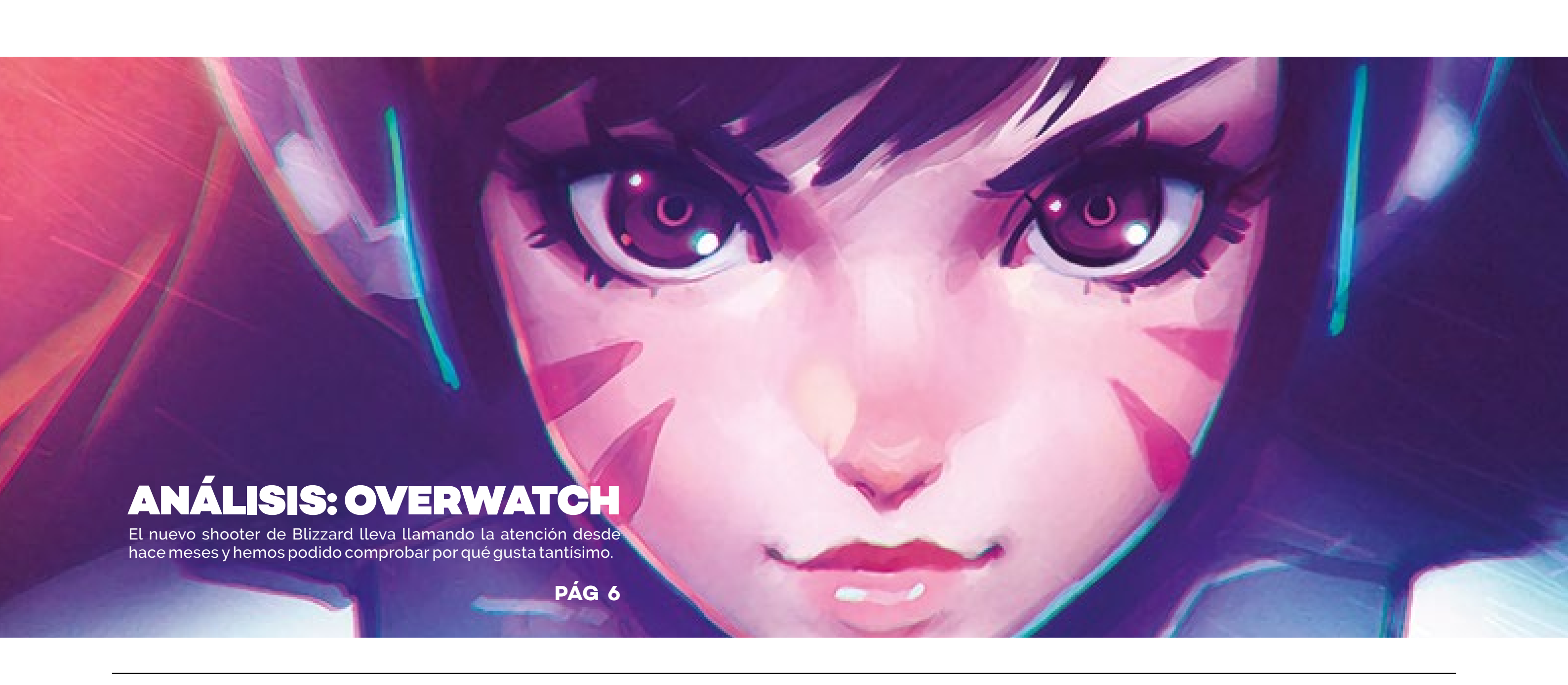



**Juan Pedro Prat**

**JEFE DE REDACCIÓN**

Organiza al equipo para que llegue puntual a su cita con la edición impresa sin descuidar ni un solo instante la página web.

*«Dicen que tiene un machete...*



## ANÁLISIS: OVERWATCH

El nuevo shooter de Blizzard lleva llamando la atención desde hace meses y hemos podido comprobar por qué gusta tantísimo.

PÁG 6

*«En mi corazón, soy un jugador.»*
**Satoru Iwata**








### Javier Bello

**RESPONSABLE PC**

Fan acérrimo de Metal Gear, es un auténtico todoterreno, capaz de estar al pie del cañón cuando sea necesario.

*...ha saboreado el machete.»*

### Alejandro Castillo

**RESPONSABLE SONY & MICROSOFT**

Camionero galáctico. Capaz de pilotar su Volvo más allá del espacio estelar. En sus ratos libres, practica el contrabando.

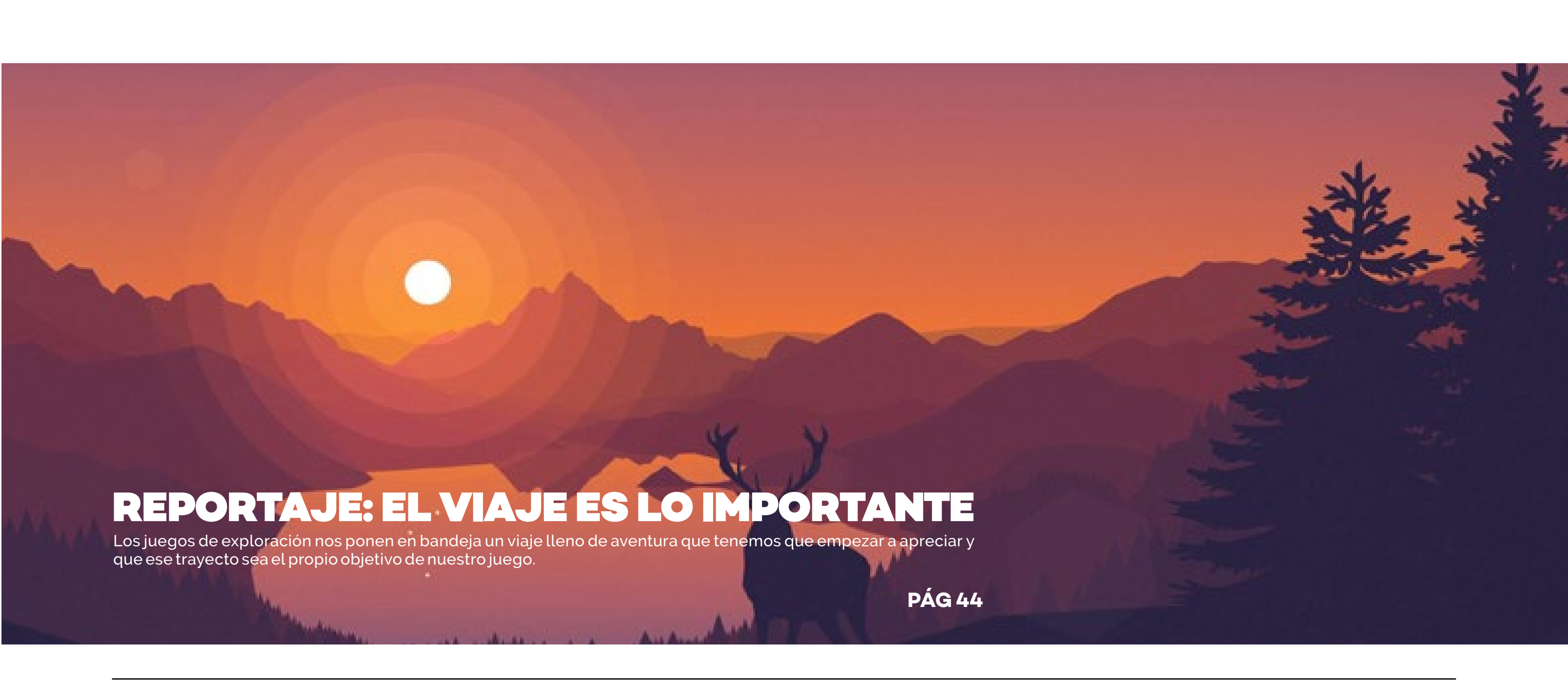
*«El nombre de un redactor susurra en su remolque.»*

### Omar Moreno

**COMMUNITY MANAGER**

Desde su atalaya controla el perímetro de GTM, sin perder detalle de nada ni nadie. Es nuestro Assassin particular

*«Tuitea, luego existe.»*



## REPORTAJE: EL VIAJE ES LO IMPORTANTE

Los juegos de exploración nos ponen en bandeja un viaje lleno de aventura que tenemos que empezar a apreciar y que ese trayecto sea el propio objetivo de nuestro juego.

**PÁG 44**




EL EDITORIAL

# 25 años dentro de un monitor

**POR JUAN TEJERINA**

Qué recuerdos ¿verdad? Deslizándote a toda velocidad por las praderas de «*Green Hill*» sin perder ojo de cada enemigo, cada detalle, cada *looping* y cada plataforma. De vez en cuando te cruzabas con un muelle amarillo, con un rebotador, con un puente lleno de pirañas, con una avispa o con un monitor en el que lucía tu cara, Sonic. Sonriente y victorioso. Porque ese monitor **implicaba ganarte una vida** ¿acaso no era emocionante?

Y es ahora cuando muchos rompemos por primera vez ese monitor, pues 25 años es —para muchos de nosotros— una vida entera junto a ti. Con tu filosofía, tu espíritu despreocupado y tu afán aventurero has vivido mucho más que una simple generación de consolas: has vivido casi toda la historia de un mundillo que hoy nos reúne a todos bajo la bandera de una misma afición.

Recuerdo con gran cariño cómo me enzarzaba en amistosas discusiones con mis compañeros del cole. Ellos defendían que cierto bigotudo y rechoncho fontanero era «el mejor» y a mí me rechinaban los dientes de sólo escucharlo ¡¿el mejor!? ¿Acaso ese tapón aplasta setas podía convertirse en *Super Saiyan*? Sí, vale, lo llamaron «Super Sonic» pero todos sabíamos lo que significaba; todos veíamos a **Goku reflejado en ti.** Y Goku era —y es— otro de nuestros héroes de la infancia. Pero qué sabrían aquellos que no tenían la suerte de poder correr en tus rojas botas. Nadie molaba tanto como tú, ni el fontanero, ni la seta que le vacilaba de un castillo a otro. Nadie.

Has corrido mucho, viejo amigo. Y **tu valentía ha quedado reflejada** en todos y cada uno de tus juegos. La valentía de aquel que arriesga. La de aquel que explora y descubre. La del que no le da la espalda a un reto. La va-

**_ESTA VEZ ESTAMOS ANTE UNA FECHA MUY ESPECIAL, PUES CUMPLES NI MAS NI MENOS QUE UN CUARTO DE SIGLO._**

lentía del que se atreve a fallar. La del que falla y se vuelve a levantar. La del que sabe apreciar el éxito, pues conoce el fracaso. Tus veinticinco años de carrera han dado para mucho de lo que aprender, y por tanto mucho más que celebrar. Nunca has ido a por la apuesta segura, y eso habla por ti. Nunca te has rendido. Nunca has corrido por la senda más simple.

Desde GTM queremos desearte un muy feliz cumpleaños, y también que no pase mucho hasta que volvamos a celebrar los 30, los 40 y los que estén por venir. De todo corazón rogamos por que Sega cumpla con su palabra y te rinda un homenaje como está mandado. Por lo pronto, se te ha echado de menos en este E3, pero sabemos que no será hasta el 22 de Julio que desde Sega le presenten al mundo cuál será tu próxima aventura.

Los que te seguimos sabemos soñar, y no recordamos un homenaje tan bonito como aquel llamado *Sonic Generations* por tu **20 aniversario.** Esta vez estamos ante una fecha muy especial pues cumples ni más ni menos que un cuarto de siglo; con lo que un regreso por todo lo grande sería algo memorable.

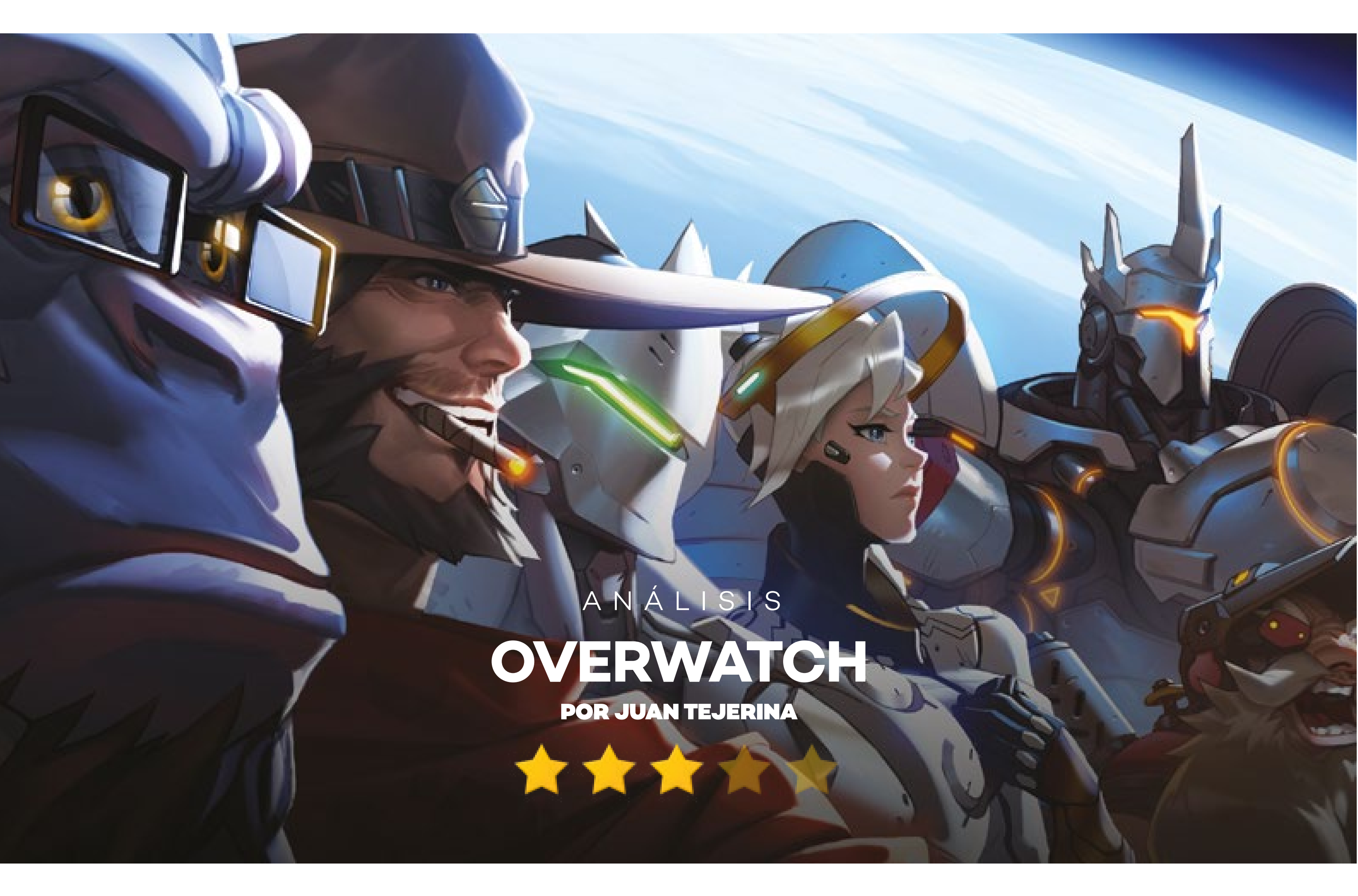
Sabemos también que tu viejo compañero musical, *Crush 40*, está trabajando en un nuevo tema que sin duda llevará tu sello ¿qué más se puede pedir? *Open your Heart* y *Live and Learn* han hablado de ti tanto como mil carreras. Temas que aún hoy resuenan en los oídos de muchos jugadores. Temas que consiguieron calar en lo más hondo de jugadores que jamás hubiesen sospechado lo mucho que les gustaba el rock.

No somos pocos los que llevamos todo el año esperando para saber qué sorpresa hay para ti. Sabíamos que éste era tu año, porque Sega lo llevaba cacareando desde que comenzó. Sin embargo han pasado los meses sin novedades en el horizonte. Quizás Sega está preparando la mayor fiesta jamás contada y ha sido capaz de evitar que cualquier información salga a la luz, o quizás no. En cualquier caso, tanto si se trata de una fiesta por todo lo alto como de un pequeño acto intimista, estaremos encantados de asistir a ella.

¿Y qué dicen los rumores? Hablan de un supuesto *Sonic Adventure 3*, otros de una aventura en un nuevo mundo, y otros tienen ideas aún más locas. Nadie sabe con exactitud con qué nos sorprenderás esta vez, pero si Sega consigue —de nuevo— tocarnos el corazón con una aventura que haga un buen repaso de tu historia, muchos nos daremos por satisfechos.

Este es tu año, Sonic. Nuestra portada es sólo un homenaje al pequeño erizo azul que lo comenzó todo. Veinticinco años saben a poco. Aún te quedan muchas historias que contar, muchos mundos que recorrer, mucho por vivir y, sobre todo, un trono por reclamar.

**Felices veinticinco, viejo amigo.**




El nuevo juego de Blizzard ya está entre nosotros. Un título que refleja el proceso de cambio que ha sufrido la compañía norteamericana en un periodo de tiempo realmente escaso. Hace no muchos años, Blizzard destacaba en la industria por ser la máxima responsable del mayor *MMORPG* de la historia del videojuego. Sobre sus hombros cargaba con el peso y la responsabilidad de ser el equipo artífice de *World of Warcraft*. Gracias a ellos, muchas empresas se lanzaron al universo de los *MMORPG* y durante una época el género sufrió un *boom* masivo donde todos se afanaban en *'copiar la fórmula de la Coca-Cola'*; sin darse cuenta de que cuando quieres una Coca-Cola **no compras** una imitación.

De igual manera, cientos de *MMORPG's* salieron al mercado intentando **copiar** el éxito de Blizzard y fallando estrepitosamente. Con este bagaje, Blizzard se adentró en el desarrollo de *Titan*; un *MMORPG* del que **poco se sabe** y que pretendía ser la reinvención del género. El *MMORPG Next-Gen*: un nuevo salto en el género. Pero para entonces se dieron cuenta de que **el mercado había cambiado mucho** y el público ya no quería más MMORPG. Blizzard anunció la cancelación de *Titan* —al parecer no era lo suficientemente divertido— y el equipo que llevaba años trabajando en él saboreó la amargura del fracaso en sus carnes. Ese grupo de profesionales hizo acopio de valor y quiso demostrarle al mundo que eran perfectamente capaces de hacer un buen juego: y comenzaron a trabajar en lo que hoy conocemos como *Overwatch*. Coincidiendo con la nueva estrategia de Blizzard de hacer juegos más acotados, pequeños y fáciles de nutrir de contenido en periodos de tiempo muy cortos.

## BLIZZARD, EXPERTA EN MEJORAR FÓRMULAS EXISTENTES

Blizzard es una compañía admirable en muchos de sus aspectos pero la 'creatividad' a la hora de plantear nuevos modelos de juego no es su punto fuerte. Blizzard es capaz de hacer grandes juegos, pero por lo general suele hacerlo **bebiendo de otros títulos de éxito** que, por diferentes motivos, no han sabido explotar todo su potencial.

Seguro que conoces *Diablo*, que tiene sus raíces en *Ultima*. *World of Warcraft* bebe de MMORPG's más antiguos como *Dark Age of Camelot*. *Hearthstone* no puede sonarnos a nuevo si conocemos *Magic: The Gathering*. Y qué decir de *Heroes of the Storm* teniendo referencias como *DOTA* o *League of Legends*. Si te estás preguntando cuál es la fuente de inspiración de *Overwatch*, podemos señalar a *Team Fortress 2*.

Blizzard no crea nuevas propuestas: **coge las existentes y consigue mejorarlas** hasta crear una experiencia óptima y sin igual.

Y lo que es más importante, **crea experiencias divertidas** ¡muy divertidas! Así que pese a que Blizzard no destaca por plantear nuevas propuestas, sí lo hace a la hora de crear juegos accesibles, divertidos y carismáticos; algo muy importante para nosotros, que somos los que lo disfrutamos a fin de cuentas.

#### *¡BIENVENIDOS A OVERWATCH!*

Ni más ni menos que 21 héroes conforman la plantilla de lanzamiento de Overwatch, divididos en categorías de "Ofensivo", "Tanque", "Constructor" y "Apoyo". Estas cuatro categorías pretenden englobar a los personajes dependiendo de sus aptitudes, aunque todos son tan versátiles que —bien usados— pueden recalar en otras categorías.

Hay que reconocerle a Blizzard el atino que ha tenido a la hora de plantear y definir estos 21 héroes iniciales. Si bien el número puede antojarse *escueto* tras la primera semana de juego, lo cierto es que todos están muy bien elaborados en todos sus aspectos. El diseño artístico de cada personaje es **único** y está trabajado con exquisitez, dotados de una personalidad perfectamente definida a través de gestos, posturas y frases. Asimismo, en el plano jugable hay universos de diferencia entre unos héroes y otros. Si bien es cierto que la gran mayoría tan sólo dispone de 3-4 habilidades, lo cierto es que éstas son muy diferentes entre si. Y lo que es más importante, el diseño de cada habilidad es lo suficientemente versátil como para poder darles uso en un sinfín de situaciones.

#### DISFRUTANDO EN COMPAÑÍA

*Overwatch* es un juego multijugador, y como todo *multi* que se precie: **su disfrute es mayor en compañía de un buen amigo**.

En este aspecto tenemos que ser justos con el juego y reconocerle que es muy divertido. Al adentrarnos por primera vez en *Overwatch*, puede parecer que todo es un poco caótico. Las partidas son rápidas, los enemigos aparecen por cualquier punto y duramos escasos segundos vivos antes de darnos cuenta de que hemos vuelto a morir. Un sinfín de héroes y efectos especiales tienen lugar en pantalla y sufrimos esa sensación del caos tan propia del que da sus primeros pasos en cualquier ***shooter***.

Sin embargo, la curva de aprendizaje **está perfectamente ajustada** y no nos llevará mucho esfuerzo comenzar a habituarnos a la propuesta de *Overwatch*. Es entonces cuando comenzaremos a apreciar el espectacular diseño que hay detrás de cada nivel, donde no existen caminos únicos y con un poco de conocimiento de la topografía del terreno, podremos flanquear a nuestros rivales y sorprenderles por la espalda.

#### ESCASEZ EN SUS MODOS DE JUEGO

*Overwatch* consigue sentar unas bases. Ha conseguido salir con un número de héroes aceptable y con **una base muy sólida** a la hora de jugar, pero el juego que tenemos ahora ofrece poco más. Sí, es una experiencia divertida y sí, es un motor sólido lleno de posibilidades. Sin embargo, no podemos evaluar el juego en base a las posibilidades que ofrece o lo que podrá ofrecer en un futuro, sino a lo que es hoy por hoy.

El juego sufre del mismo mal que sufrió en su día *Star Wars: Battlefront* o —en una escala mucho mayor— *Street Fighter V*. Ha salido sentando unas bases, pero **muy limitado en contenido**. Y tratándose de Blizzard esto no debe ser un problema, pues han demostrado con creces que son expertos en mantener nutridos sus juegos con actualizaciones constantes de contenido. Así que aunque este sea un asunto que cambiará mucho en poco tiempo: hoy por hoy, el contenido resulta escaso.

Se echan en falta más modos de juego, más planteamientos de partida y —por supuesto— un modo competitivo.

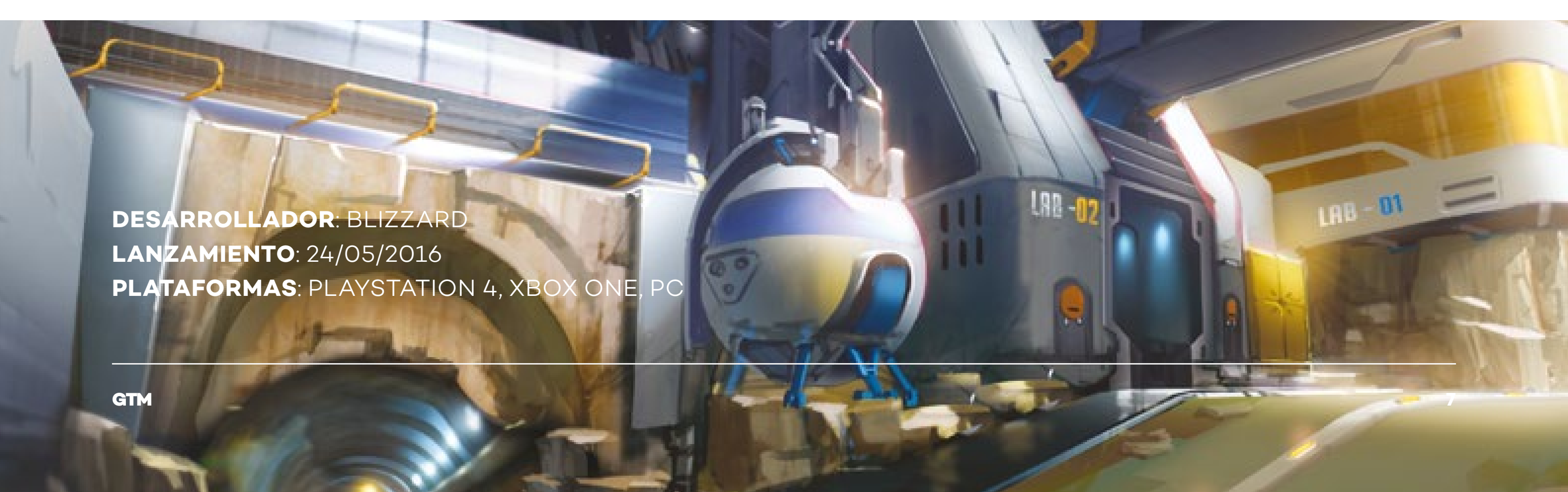
#### SUBIR DE NIVELES ¿PARA QUÉ?

Podremos subir de nivel a base de mucho jugar. Sin embargo, el nivel que subiremos será el de nuestro perfil como jugador. Los héroes carecen de perfiles individuales con lo que nuestra habilidad a los mandos de cierto personaje no se verá reflejada en ningún sitio, más allá del contador de horas dedicadas. El premio por cada nivel será una *miserable* caja de ítems. La misma caja que obtendremos a nivel 2 y a nivel 25. La misma que podemos comprar por 1€ en la tienda. Un premio **escaso** para la dedicación del jugador.

En este aspecto **Blizzard podría haber trabajado más en profundidad**. Premiar al jugador por sus horas de juego de igual manera que premias al que decide pagar 1€ se antoja escaso e impropio. Para más inri, este tipo de cajas suelen estar llenas de morralla que aporta muy poco, en un 90% de las ocasiones hablamos de recibir *"grafitis", "frases" y "avatares"*. En pocas ocasiones nos toca una apariencia alternativa o algo realmente interesante, situación que a la larga puede resultar en desinterés por parte del jugador. ¿De qué han valido las muchas horas subiendo a nivel 30 si el premio ha sido un avatar?

Es importante recalcar que **los premios son totalmente aleatorios** y es muy posible que cuando salga algo interesante sea para un héroe que ni usas. Algo que, lejos de fomentar la retención del jugador, aumenta la frustración.

Estamos ante un juego con una capacidad de crecimiento y expansión enorme. Blizzard ha conseguido lo más difícil: sentar una buena base, una base sólida y además escalable. Necesita **más trabajo en torno a la progresión del jugador, a los premios y a los modos de juego y competición**. Sabemos que llegará, pero hasta que lo haga, tenemos que valorarlo por lo que es y no por lo que podrá ser.




**DESARROLLADOR**: BLIZZARD
**LANZAMIENTO**: 24/05/2016
**PLATAFORMAS**: PLAYSTATION 4, XBOX ONE, PC

ANÁLISIS

# TOTAL WAR: WARHAMMER

**POR ALEJANDRO CASTILLO**

Creative Assembly es una de las compañías más populares de los últimos años. Conocidos por ser padres de la franquicia *Total War* y algún que otro éxito aislado como *Alien Isolation*, en esta ocasión tenemos una auténtica bomba de relojería… un sueño de muchos jugadores. Seguro que más de uno ha disfrutado alguna vez de las andanzas de *Warhammer Fantasy*, ya sea con sus obras literarias o con el juego de rol. ¿Qué os parecería controlar todo un ejército de *Pieles Verdes* en épicas batallas como si un tablero cobrara vida? En efecto, por ello estamos hoy aquí.

*Total War: Warhammer* es la última entrega de la franquicia *Total War*. En esta ocasión dejamos de lado los contextos históricos para sumergirnos en los entornos medievales fantásticos de *Warhammer Fantasy*. Lo cierto es que incluso nos parece que llega tarde el juego: ambas sagas estaban predestinadas a colaborar con el fin de ofrecer a sus seguidores **las batallas más intensas que se han podido recrear** de la licencia en el mundo del videojuego.

Antes de introducirnos en el juego en sí me gustaría recalcar **el irregular rendimiento que ha mostrado** durante nuestra experiencia. El juego ha sido

analizado en un equipo de gama alta, por lo que no logramos a entender cómo **en una configuración menor a Ultra** obtenemos tantas variaciones de frames. En un juego de estrategia es normal que la importancia de un buen procesador sea alta, pero no tiene sentido que en situaciones de lo más normales **no logremos mantener una tasa estándar como las 60 imágenes por segundo**. La optimización es mayor que en títulos como *Total War Rome* 2, pero **no es suficiente si se desea jugar en un equipo modesto**.

Pero salvando la optimización, he de confesar que el lanzamiento del juego **ha sido el más sólido** de la franquicia. El pasado de la compañía no se puede olvidar, ahí tenemos un *Rome 2* que fue un desastre durante su primer año. O *Attila*, que si bien fue mejor, no se pudo librar de acarrear problemas. Pero con **Warhammer ha sido diferente**... más allá de un error durante las primeras horas del juego en el mercado, no hemos sufrido ningún problema que afecte a la jugabilidad, aunque sí en gráficos (parpadeos de la interfaz en la campaña y alguna textura que no cargaba correctamente).
Dejando atrás el rendimiento, una vez iniciamos el juego tenemos todas las opciones de juego estándar en la franquicia. Las batallas históricas han dado paso a *«las aventuras»*, misiones específicas que requieren cumplir algunos desafíos como, por ejemplo, empujar al rival hacia la costa. Cada líder de facción disponible cuenta con sus propias misiones, por lo que la variedad está servida. Pero donde está la verdadera experiencia, como no podía ser de otra forma, es en la campaña.

## —UNA GUERRA PERPETUA—

De lanzamiento tenemos un total de **cinco facciones** que representan, a grandes rasgos, las distintas opciones para afrontar una campaña. El Imperio, los Enanos, los Pieles Verdes, los Condes Vampiro y los Guerreros del Caos, siendo **este último ejército un contenido descargable** (para aquellos que reservaron el juego o lo adquirieron durante su primera semana, una vez pasado este tiempo costará 7,49€). Es extraño, pues Bretonia aparece disponible en los modos batallas personalizadas y multijugador, aunque con un número bastante inferior de unidades disponibles. No nos extrañaría que en un futuro sea una facción jugable en la campaña.

Pero **el número es un tanto agridulce**. Hay ausencias destacadas como la inexistente presencia de alguno de los tres tipos de Elfos. De hecho, donde se deberían situar los Silvanos *(en el centro del mapa)* aparece una mancha oscura, justo en el bosque de *Athel Loren*. Pero también se echan en falta otras como los Skavens, los Hombres Lagarto o incluso algún retazo de los Reyes Funerarios. Seguro que **a medida que pasen los meses el juego tendrá varios contenidos descargables**. Pero es eso, un contenido descargable, por lo que tendremos que pasar de nuevo por caja.





Centrándonos en los que tenemos, cada una de ellas posee **un líder** de facción y **un héroe adicional** con el que comenzar la campaña *(el Caos tiene dos héroes)*. Al elegir un líder para iniciar la partida, tendremos que tomar buena cuenta de las bonificaciones de la facción y sus unidades de inicio. Dependiendo de cómo queramos enfocar nuestros esfuerzos la elección será vital. Pero es en las facciones donde *Total War Warhammer* muestra su potencial.

Cada facción tiene su propia mecánica de juego, sus propias virtudes y defectos. Son tan diferentes entre ellas que prácticamente **cambia por completo nuestra experiencia de juego** al saltar de una a otra, pero no solo a nivel de unidades, sino dentro del mapa de campaña. Hay algunas facciones más clásicas para los aficionados de la franquicia, como puede ser el Imperio, pero hay otras como los Pieles Verdes que tienen objetivos según sus características. De hecho, estos últimos **necesitan vivir de la guerra** para que no se creen disputas internas.

El Imperio puede asignar puestos políticos a sus generales con los que aumentar sus bonificaciones pasivas, mientras que los Enanos y los Pieles Verdes pueden utilizar túneles subterráneos con los que avanzar más rápidamente por el mapa. Precisamente estos últimos **son bastante divertidos de utilizar**. La facción está enfocada **a permanecer en guerra practicamente en la totalidad de la campaña.** Necesitan batallas para mantener un estado positivo entre las unidades, y cuando se encadenan varias victorias se entra en un estado de euforia llamado **Waaagh** que nos reportará un ejército gratuito con el que causar estragos a nuestros enemigos.

No querrás sufrir lo que sucede si nos mantenemos pasivos en el mapa. **Tus tropas empezarán a entrar en desgaste y se matarán los unos a los otros**. También hay cambios de importancia con el Caos, los cuales avanzan en una fortaleza andante sin poder capturar ningún asentamiento; tan solo pueden saquear y doblegar a la población para destruir todas sus edificaciones y bonificaciones. En el lado opuesto tenemos al Imperio. La partida comienza justo cuando **Karl Franz es coronado como Emperador**, con las revueltas sociales de aquellos que ansían la independencia.

Es la facción, como comentaba, más clásica de las cinco y que servirá a muchos como introducción a las novedades de este *Total War*. No pueden capturar las fortificaciones enanas, al igual que estos con las humanas, por lo que ahí entra en acción la diplomacia, con el fin de resolver nuestros conflictos con la palabra, en vez de con la espada. No hay grandes cambios al entablar conversación con las otras facciones, aunque sí que se siente más pulida, los negocios son más lógicos. Quizá para los más puristas de la saga esta entrega se les antoja simplificada en comparación con las anteriores entregas… y estarán en lo cierto. Pero no es un defecto per se.

## —NO TODO ES FUERZA BRUTA—

La **gestión de nuestras provincias** se basa más en aprovechar cada asentamiento para dotarlo de sus propias características, que de los edificios en sí. De hecho, las ramificaciones de construcción son un poco escasas, y quizá siga un esquema demasiado *cuadriculado* sin tanta libertad de opciones. Pero no os dejéis engañar porque administrar una facción es una tarea que se torna ardua si somos pasivos en los primeros turnos y llegamos a la venida del Caos sin una economía estable. No han sido pocas las veces que he pecado de ambicioso, acabando en números rojos.

Pero más allá de los problemas económicos, lo peor son los grandes eventos del mundo y los factores que se alejan de nuestra comprensión, si no somos Condes Vampiro o Guerreros del Caos. Cada cierto turno se activarán diversos acontecimientos que repercutirán en nuestro devenir a corto o largo plazo. Las hordas del Caos invadirán nuestro mundo y contarán con la ayuda de algunas facciones norteñas que se arrodillan ante el poder de Archaón El Elegido. Si no hemos sido rápidos en la formación de varios ejércitos poderosos y en el desarrollo tecnológico, lo pasaremos francamente mal.

Pero no todo el poder reside en la fuerza bruta. Nuestros asentamientos **pueden caer presa del enemigo por la influencia vampírica o del Caos**. Este valor se incrementa al hacer frontera con algún asentamiento de los Condes Vampiro, con el aumento del poder del reloj o simplemente por la inestabilidad de los territorios con la venida de nuevas noticias. Es relativamente sencillo mantener unos niveles por debajo del valor crítico, pero depende de la relevancia del ejército que se hospede en un asentamiento afectado o si se ha edificado un santuario que ayude a mitigar la influencia.

Gestionar una gran nación puede volverse demasiado complejo. A veces la expansión de nuestras fronteras se vuelve en nuestra contra. Cuanto más territorio ocupemos, más ejércitos tendremos que desplegar, lo que lleva a desembolsar más dinero de las arcas nacionales. Al final pese a la simpleza, la esencia Total War se mantiene de principio a fin. Pero donde más afecta la reducción de opciones es cuando nos introducimos en las batallas, y seguro que será algo que afecte a los más veteranos de la franquicia.

No existen tácticas de combate ni la posibilidad de que las unidades adopten una posición en concreto. Tan solo podemos decidir si las tropas a distancia se colocan detrás o delante de la infantería cuerpo a cuerpo… y eso reduce muchísimo las posibilidades. Por contra se ha dado más importancia a la figura del general, el cual será a veces una pieza clave para el éxito de nuestra misión. Personalmente, manejando al Imperio, me encanta lanzar al Emperador contra las unidades enemigas mientras se encuentra a lomos de su Grifo. Es una forma rápida y efectiva de diezmar unidades débiles como arqueros.

Por ejemplo, los lanceros colocan su muro de lanzas automáticamente cuando se aproximan unidades de gran altura. O las unidades montadas, que cargan cuando van a impactar su objetivo. Todas estas acciones han sido creadas, a mi entender, por la licencia que teníamos entre manos. Muchos seguidores de Warhammer Fantasy deseaban por todos los medios disfrutar de un videojuego de la licencia hecho y derecho, por lo que la accesibilidad del juego debia de ser mayor respecto las anteriores entregas.

**DESARROLLADOR**: CREATIVE ASSEMBLY
**LANZAMIENTO**: 24/05/2016
**PLATAFORMAS**: PC

## —TOTAL WAR: WARHAMMER—

### PARA VETERANOS Y NOVELES

Es imposible no llegar a disfrutar de este Total War Warhammer. La gran variedad de mecánicas hacen prácticamente que cada campaña pueda ser disfrutada de un modo diferente. El trabajo con las facciones ha sido impecable, desprenden un aroma Warhammer que volverá locos a los seguidores del juego de figuras. Y sobre todo el estar ambientado antes del suceso que tuvo el juego mesa: el fin de los tiempos. Por un lado piensas que todos tus avances caerán en saco roto, pero por otro tienes el poder de reescribir la historia.

Sin embargo, el contenido base puede pecar de ser escaso. Las ausencias de varias facciones que comenté al comienzo del análisis se suman a la falta de unidades en el Imperio y los Condes Vampiro. De hecho, los primeros no tienen la presencia de la caballería mecánica, forjados por las mentes de los maestro ingenieros. Sin duda *Total War Warhammer* es, en conjunto, uno de los mejores y más sólidos *Total War* que se han creado. Toda una sorpresa que merece lo mejor de los futuros. En manos de Creative Assembly está el expandir una licencia rica en contenido.

*«Los tableros cobran vida.»*



ANÁLISIS

# THE WITCHER III: BLOOD AND WINE

**POR JUAN TEJERINA**

Las aventuras de Geralt de Rivia en *"The Witcher 3"* han sido protagonistas indiscutibles de la actual generación. Un año después del lanzamiento de su entrega principal nos llega una segunda y última expansión que pretende dar por cerradas las desventuras del brujo. Os avisamos: *Blood and Wine* vale cada céntimo invertido en ella.

Es interesante enfocar este análisis desde la óptica que se merece un personaje de la talla de Geralt. Debemos recordar sus orígenes, para así comprender mejor la obra de CD Projekt Red. Geralt de Rivia nace en las páginas de una serie de relatos cortos publicados en 1986 en la revista "*Fantastika*". Por aquel entonces, el autor —Andrzej Sapkowski— poco podía sospechar de lo que se avecinaría casi treinta años después.

Se trataba de una serie de relatos cortos, pintorescos y variados que llevaban al protagonista de una situación a otra. A pesar de que la historia, personajes y localización de cada relato varía de uno a otro: todos comparten un mensaje de gran carga moral, crítica social, pragmatismo, ironía y un sinfín de referencias culturales que satisfarán el intelecto del lector más avispado. Así pues, Sapkowski comenzó las aventuras del brujo inspirándose en cuentos clásicos a los que teñir de oscuridad e ironía. Blancanieves pasó a ser una bandida compinchada con siete gnomos, que escapó del malvado cazador: al que encontraron degollado y con los pantalones bajados. La Bestia no quería volver a su forma humana, pues tenía más éxito con las mujeres gracias a su nueva fisonomía ¿Y la Sirenita? No acababa de comprender por qué tenía que convertirse en humana en lugar de ser el príncipe quién cambiase sus piernas por una poderosa aleta. Relatos como éstos, tan reconocibles, se vieron transformados en el mundo creado por su autor, Andrzej Sapkowski.

Mucho se ha escrito sobre *Blood and Wine*, la opinión general coincide en que resulta "*chocante*" salir del lúgubre mundo del brujo para recalar en Toussaint, una localización muy diferente a la norma. Sin embargo, no podemos obviar que es **muy cercano a las aventuras originales de Geralt**. En concreto, a aquellos relatos cortos con los que se hace justicia a los libros sin alejarse de la esencia del brujo.

### Bienvenido a la tierra del vino

Llegaremos a Toussaint y no tardaremos en descubrir el **gran cambio que propone**. Inspirada en el sur de Francia, es una localización muy diferente a las tierras de Europa del este; donde se ambienta la entrega principal. Los campos son más verdes, las montañas se difuminan en el azul del horizonte, y la vegetación está bañada por vivos colores. Han cuidado hasta el último detalle para transportar a Geralt a un lugar muy diferente de lo habitual en sus aventuras.

El juego no necesitará demasiado tiempo para obligarnos a desempolvar nuestros reflejos brujeriles. Al poco de llegar a Toussaint nos encontraremos con un hidalgo caballero emprendiendo una fie-

ra carga a caballo… **contra un molino de viento.** Y antes de que consigamos captar esta primera referencia a la obra de Cervantes, el molino estallará en mil pedazos y de su interior surgirá un gigante llamado Golyat. La criatura, de aspecto horrendo, luce un ridículo casco hecho con un barril sobre el que lleva atado un pavo real. Un burdo intento de imitar un casco caballeresco al más puro estilo de Sapkowski. Como arma, blande la piedra del propio molino. Y no tardará en querer aplastarnos con ella tras deshacerse —con la mano libre— del caballo del jinete.

El primer combate nos pilla por sorpresa, nos hace sentir diminutos y **nos supondrá un verdadero dolor de cabeza** si llevamos tiempo sin calzarnos las botas del brujo. Una clarísima declaración de intenciones por parte de CD Projekt Red,

La carga de crítica social sigue estando más presente que nunca. Y es que aprovechando que la nueva localización se ubica en un punto ficticio muy cercano a nuestro territorio, el equipo de CD Projekt Red no ha querido dejar pasar la ocasión de poner a Geralt a las puertas de un familiar *ruedo*. En el interior del recinto, una malvada bestia se encuentra encajonada. Mientras tanto, le cuelgan cascabeles del rabo con la intención de mermar sus sentidos a escasos momentos de que salga a la arena para enfrentarse a un bravo caballero. Seremos nosotros a través de Geralt quienes decidamos qué postura tomar ante tal evento. Una cosa tiene clara: no es lo mismo matar monstruos que amenazan a la humanidad, que torturarlos para diversión del público. Y hasta ahí lee el rivio.

### Un asesino anda suelto

Superado el primer escollo y disfrutadas las primeras referencias, Geralt será requerido por *Su Gracia*, Anna Henrrietta, con el objetivo de dar con un asesino que está aniquilando a ciertos caballeros de Toussaint. Dirían que el asesino sigue un ritual entre víctimas.

Es este un planteamiento muy propio de Sapkowski, que se sirve constantemente de elementos cliché para darles una vuelta de tuerca hasta convertirlo en algo totalmente diferente. El autor y su enfoque están siempre muy presentes.

Poco tardaremos en vernos envueltos en una trama donde nada es lo que parece. Además, **nos reuniremos con viejos amigos** rescatados directamente de la novela para adentrarnos —entre tonos pastel— en el oscuro lienzo del universo de los vampiros. Un enfoque muy peculiar sobre el mito popular que hará las delicias de todo aquel aficionado a la temática.

Blood and Wine nos brinda una trama apasionante, aderezada con **un buen número de misiones secundarias** que harán las delicias de los fans del brujo, tanto en su versión literaria como jugable. No desvelaremos más secretos porque hay mil sorpresas aguardando, pero sólo podemos decir que merece la pena hacer todas y cada una de las misiones. Disfrutar de ellas, de sus mordaces diálogos, de sus premios y —por supuesto— de sus referencias.

### Las mutaciones, mejoradas

Al margen de la historia, CD Projekt Red nos brinda una serie de mejoras que ayudan a profundizar en el sistema de juego. Destaca la posibilidad de **ahondar en las mutaciones** de Geralt. A través de una misión secundaria, llegaremos a conocer el laboratorio de un científico que trabajó para erradicar las mutaciones y lo único que consiguió fue mejorarlas. A través de este nuevo sistema, podemos emplear los puntos de habilidad que ganemos de ahora en adelante en mejoras muchísimo más decisivas y que variarán la manera en que afrontemos el combate de una manera radical.

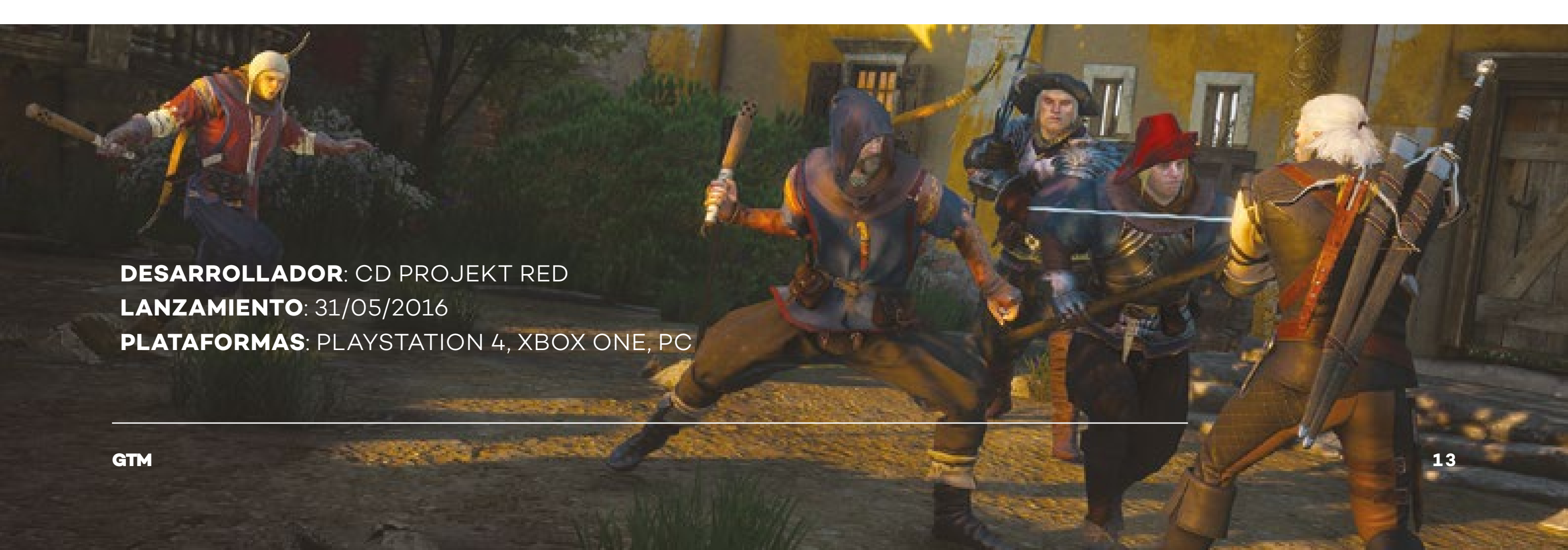
### Corvo Bianco, tu nuevo hogar

Otra de las grandes novedades de esta última expansión será la posibilidad de tener en propiedad nuestro propio viñedo. Una enorme finca bautizada como Corvo Bianco que heredaremos y que podremos ir mejorando poco a poco si invertimos el suficiente dinero en devolverle todo su esplendor.

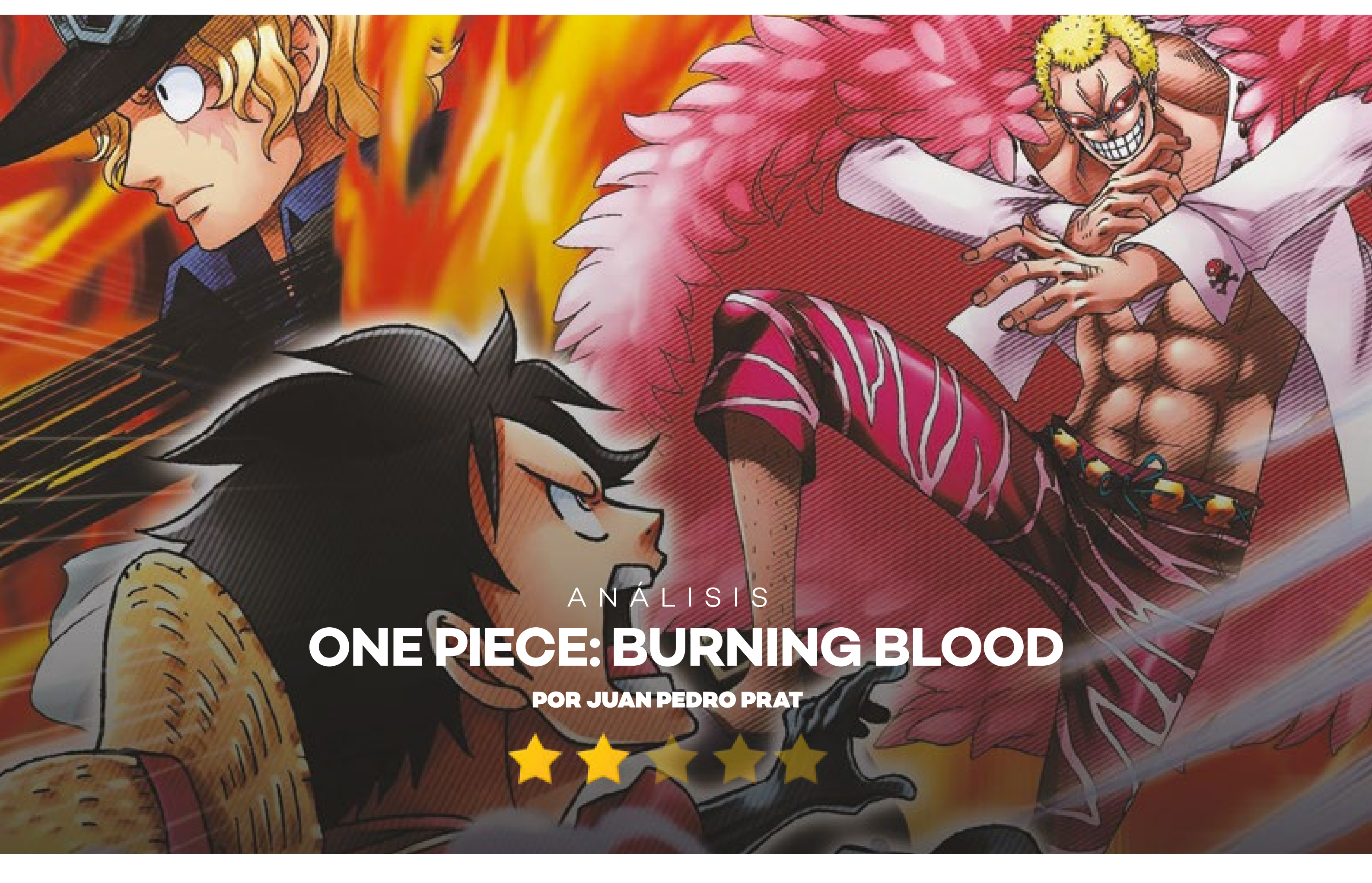
Nos servirá como lugar de reposo —con bonificaciones de vitalidad— y también como lugar de descanso para Sardinilla. Además, podremos poner en exposición todas las armas y armaduras que hayamos reunido a lo largo de nuestras aventuras, así como trabajar en nuestro invernadero donde podremos cultivar y cosechar todo tipo de plantas para nuestras pociones. En definitiva, podremos hacer de Corvo Bianco nuestra base particular donde pertrecharnos o disfrutar de los bellísimos atardeceres de la tierra de Toussaint en un más que merecido retiro.

### Un cierre de libro para un personaje de novela

Se trata de una última aventura que brilla no sólo por su historia y sus añadidos jugables, sino porque cierra con gran acierto el círculo que comenzaron con el primer titulo de la saga. ***The Witcher*** nace como un homenaje a la saga literaria de Andrzej Sapwkoski y cierra, con este *Blood and Wine*, con una aventura muy singular, intimista y diferente que no podrá sino recordarnos a los primeros libros de la serie. Un círculo que cierra de manera magistral las aventuras del rivio. Al que sólo podemos desear volver a ver en un futuro que, sabiendo los planes de CD Projekt Red, se antoja muy lejano.



**DESARROLLADOR**: CD PROJEKT RED
**LANZAMIENTO**: 31/05/2016
**PLATAFORMAS**: PLAYSTATION 4, XBOX ONE, PC



ANÁLISIS

# ONE PIECE: BURNING BLOOD

**POR JUAN PEDRO PRAT**

*One Piece* es uno de los mangas más populares, e incluso importantes, de Japón. La obra de Eiichiro Oda **ha inspirado series, películas y videojuegos**, y estos últimos han ido siempre hacia una línea de acción que se alejaba del juego de lucha tradicional. *One Piece: Burning Blood* es el título que le hacía falta a esta franquicia, sobre todo para aquellos a los que nos gusta un buen título de mamporros limpios en los que no hay personalización, ni estadísticas, ni parámetros: **sólo pelea**. Aunque con sus fallos, el título de Spike Chunsoft realiza una aproximación más que correcta a este género que no tocaba desde hace mucho tiempo.

## UNA HISTORIA COMO COMPLEMENTO

Por norma general, un juego de lucha basado en un ***shonen*** trae consigo un modo campaña que nos hace un recorrido por los eventos más importantes de su historia. En el caso de *One Piece: Burning Blood*, han decidido que esto no era necesario, quizá, como hemos comentado antes, **por ser un juego básicamente de lucha.** Pero esto no quiere decir que no tengamos algo parecido a un modo campaña, ya que sí que lo hay. Hablamos del modo *Paramount War* (o Guerra Suprema, que es como se ha traducido). Este modo se ha incluido **para que el juego no se quede corto de contenido**, ya que no incluye toda la historia de *One Piece*, solo los hechos ocurridos en el Arco de Marineford, la llamada Guerra de los Mejores, donde Barbablanca y Luffy quieren liberar a Ace.

Dejando a un lado que no es más que un mero complemento, *Paramount War* está muy bien desarrollado, ya que **nos permite revivir una saga convulsa y muy dinámica a través de sus combates**. Las cinemáticas complementan los espacios entre combates y el doblaje original, unido a la excelente adaptación, hacen que el modo no sea algo anecdótico. Además, para darle peso a este modo, se podrán desbloquear personajes conforme avancemos.

## UN PLANTEL DE PERSONAJES AMPLIO, PERO ESCASO A DÍA DE HOY

Es el primero de, seguramente, bastantes juegos, pero no podemos evitar compararlo con otros muchos de su género. El último de la saga *Naruto Ninja Storm* **alcanzó los 110 personajes** y *Dragon Ball Xenoverse* llegó **a los 70 personajes** contando transformaciones. Por su parte, *One Piece: Burning Blood* alcanzará los 40, cifra que tampoco está nada mal, pero que podría haberse aprovechado mucho más.

El universo creado por Oda es muy vasto, y son muchos los personajes que podrían aparecer en el título, dejando al jugador decantarse por unos o por otros. El problema del juego de Spike

Chunsoft es que **hay luchadores que ocupan dos casillas pudiendo dejar su hueco a algún otro pirata o marine.**

También tendremos un plantel de más de **60 personajes de apoyo**, de los cuales algunos no entendemos por qué aparecen en esta categoría, cuando pueden tener perfectamente el carnet de Primera División. Como ventaja muy positiva, destacamos que en este juego veremos el debut virtual de personajes como Eustass Kid o X Drake.

### COMBATES MÁS DINÁMICOS Y LLAMATIVOS

La beta de *One Piece: Burning Blood* nos dejó un sabor algo agridulce, ya que el sistema de combate **se nos antojó algo basto,** pero nada más lejos de la realidad. En el estudio japonés han conseguido **combates ligeros y dinámicos** con una gran variedad de golpes y técnicas. Se han implementado perfectamente las habilidades de los usuarios de Frutas del Diablo así como de los usuarios de Haki, los cuales tendrán que activar esta habilidad para hacer daño a ciertos contrincantes. Sumados a los personajes seleccionables, tendremos una buena base de personajes de apoyo, los cuales no funcionarán como todos nos creemos. Cada personaje **tendrá un efecto o habilidad en combate**, la cual tendremos que activar con la cruceta del mando. Es decir, no aparecerá el personaje en combate para realizar un ataque, sino que nos encontraremos con que algunos nos otorgarán fuerza extra, otros protección contra ataques cortantes y otros una carga más rápida del medidor de **Estallido** (que nos permitirá liberar todo nuestro poder una vez esté lleno).

Conforme vamos aprendiendo a luchar, vemos que es necesario **encadenar golpes** para poder hacer mucho más efectivo nuestro ataque. Tendremos que **romper guardias, esquivar a tiempo o saltar** para evadir algunas técnicas. Todo esto, por suerte o por desgracia, lo descubriremos a base de tortas.

En el modo *Guerra Suprema* tendremos varios modos de ganar una batalla, ya que el nivel de los luchadores se aumenta para que suponga un reto superar según que fases. Nos encontraremos **verdaderos muros en los combates opcionales**, ya que no nos darán ni un solo respiro.

Aunque sea un título de lucha, no podremos dedicarnos a dar golpes porque sí, tendremos que saber qué hacer en cada momento, cuándo esquivar y cuándo contraatacar. Como punto negativo, quizá indicaríamos que el movimiento de los personajes es algo lento, pero lo compensaremos con práctica y mucho juego.

### MÁS MODOS PARA TOQUETEAR

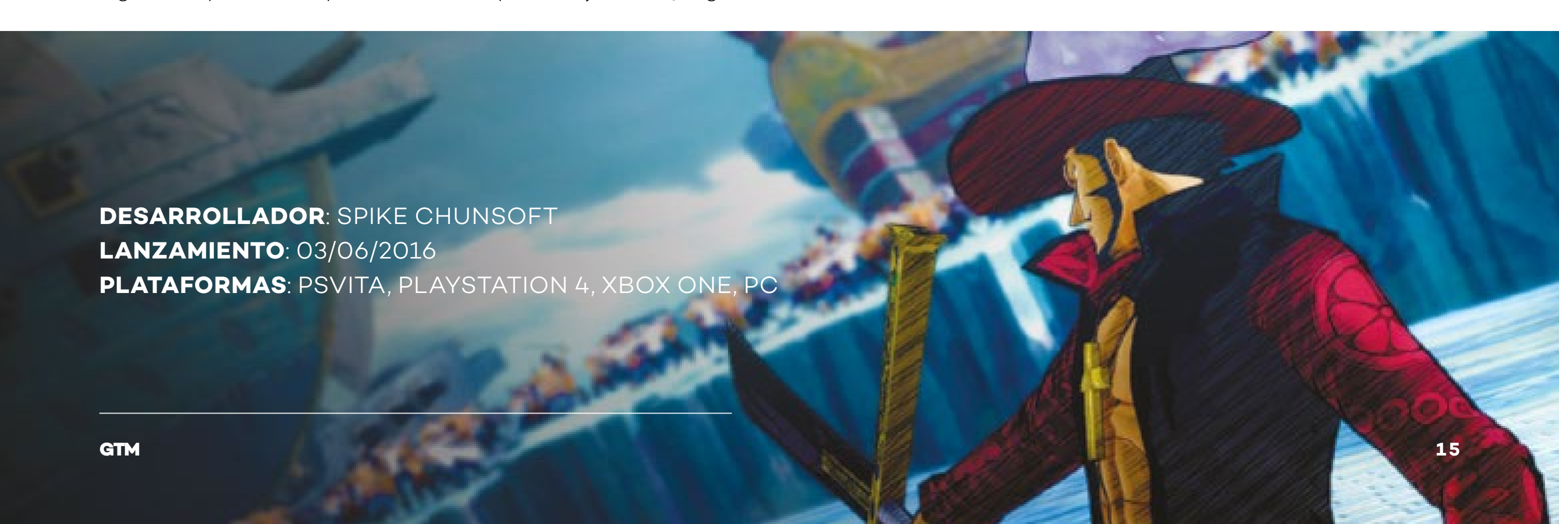
La pelea más básica es lo que mueve a *One Piece: Burning Blood*, pero la tendremos reflejada en diferentes formas. Además del modo *Guerra Suprema* y del de *Batalla Libre*, también tendremos disponible *Batalla de Banderas Pirata* y *Duelo Se Busca*, los cuales quieren ampliar más los horizontes del juego.

El primero de ellos nos llevará a un modo bastante interesante en el que tendremos que hacer de piratas/ conquistadores. A pesar de ello, **no está del todo bien construido.** Tendremos un mapa del Grand Line para conquistar territorios, ya sea enfrentándonos a otros jugadores o a la máquina, decantándose el juego por la IA si tras unos segundos no encuentra a un jugador disponible. **Nos moveremos como por un tablero de Hundir la flota, solo que algo más complejo** y que no tiene unas instrucciones sencillas para los jugadores. El modo online de lucha está bastante mal planteado también, ya que en lugar de emparejarnos contra otro jugador, el propio juego nos mete en una especie de salas de hasta cuatro jugadores, una vez dentro, podremos elegir contrincante (si es que podemos) o ver las luchas que otros jugadores están librando. En un modo online de lucha queremos que el sistem a empareje y nosotros tengamos solo que elegir personajes y comenzar la lucha.

Donde sí encontramos la diferencia es en el modo *Duelo Se Busca*. Como todos los seguidores de la serie sabrán, en el mundo de ***One Piece*** se emiten carteles de *Wanted* de los criminales más peligrosos. Pues en este modo tendremos que medir nuestras habilidades contra algunos de los piratas más buscados, ya sea de manera individual o en equipo. Esto **nos reportará dinero suficiente para luego comprar personajes en la Base Pirata, donde podremos hacernos del resto de luchadores** del plantel a base de talonario.

### CONCLUSIONES

**Un gran comienzo,** sin duda. Spike ya tiene experiencia en desarrollar títulos de lucha, y concretamente de algunas obras publicadas en revistas japonesas como la Shonen Jump. Estamos ante un título que **no tiene nada nuevo con respecto a otros de su mismo género**, pero que no lo necesita, ya que ver el mundo de ***One Piece*** en un estilo de juego tan puro como es uno de lucha, con todo lo que ello conlleva (técnicas, transformaciones, etc.), es una verdadera gozada.



**DESARROLLADOR**: SPIKE CHUNSOFT
**LANZAMIENTO**: 03/06/2016
**PLATAFORMAS**: PSVITA, PLAYSTATION 4, XBOX ONE, PC



ANÁLISIS

# MIRROR'S EDGE CATALYST

**POR ALEJANDRO CASTILLO**

Es extraño vivir en la escena triple-A la apuesta por fórmulas alejadas de aquellos géneros que triunfan. En la actualidad concretamente, con los **presupuestos tan masivos** que las compañías del sector suelen manejar es complicado tomar riesgos. Es en la otra cara de la moneda —la escena independiente— donde más diversidad podemos encontrar. La monotonía de proyectos lastran a los jugadores, por lo que siempre agradeceremos cuando una compañía propone algo fresco y distinto a lo establecido.

Uno de los mejores ejemplos con los que basar esta teoría es ***Mirror's Edge***. El título de DICE es diferente, atractivo y sin complejos. Simplemente huíamos de las fuerzas del orden utilizando nuestro cuerpo y reflejos. El proyecto quedó ahí, como un experimento que gustaba cada vez más con el paso de los años. La secuela, ***Mirror's Edge Catalyst*** ya es una realidad. Los temores por el enfoque del juego han sido palpables entre la comunidad, pero afortunadamente la compañía sueca ha hecho los deberes... en parte.

La beta que tuvimos ocasión de probar unos meses antes de su lanzamiento **nos dejó un regusto amargo**, quizá influenciado por las altas expectativas que depositamos en él. He de confesar que soy un gran seguidor de la formula *Mirror's Edge*, al pensar en una secuela 'a lo grande' sólo veía el margen de mejora de una fórmula ganadora. Sin embargo, *Mirror's Edge Catalyst* se ha contagiado de los estándares de la industria, aproximándose a un público mayoritario. Pero mejor empecemos desde el principio.

### LA CIUDAD DE CRISTAL

Estamos ante un **reinicio** de la experiencia *Mirror's Edge*, por lo que hay que dejar atrás todas las vivencias de la primera entrega. De nuevo controlamos a Faith, una ***runner*** recién salida de la cárcel. Como es normal, su encierro no hizo más que potenciar sus creencias: luchar por un mañana mejor en una ciudad controlada por las corporaciones tecnológicas. Las desigualdades sociales han hecho que los ciudadanos se dividan por 'castas', cada una con sus privilegios y derechos. Los *runners* son sólo un grupo de mensajeros contratados por encargo, pero la situación de la ciudad les afecta, como es normal.

Una vez nos introduzcamos por primera vez en la piel de Faith veremos que el núcleo jugable sigue casi intacto: somos ágiles, rápidos pero débiles. **El uso de armas de fuego como recurso en combate se ha desechado por completo**, pero a su vez se ha potenciado el arsenal cuerpo a cuerpo. Pese a que el enfrentamiento *melee* debe ser el último recurso de una *runner*, más de una vez durante nuestra aventura tendremos que vérnoslas con las fuerzas de ***KrugerSec***. Es en ambas facetas, tanto el *parkour*

como el combate, donde el juego no se desenvuelve con toda la soltura que nos gustaría.

Cuando hablo así de ellos no es en el sentido más estrictamente literal de la frase. Desenvolverse, se desenvuelven bien en acción, pero **el resultado deja bastante que desear**. El *parkour* no se ha potenciado en absoluto respecto a la fórmula original, de hecho se ha vuelto **más automatizado** si cabe. *Mirror's Edge Catalyst* le exige mucho menos al jugador; las concesiones a nuestros errores abundan en nuestra experiencia. Esos saltos casi milimétricos y la perfecta coordinación de los movimientos **ya no es del todo necesaria**.

El ejemplo más palpable se encuentra precisamente en el mando. Los controles son muy poco activos, da la sensación de que el juego está diseñado para que *'pulses el botón de salto para ganar'*. Con sinceridad, he quedado **bastante decepcionado** con esta faceta, la cual es la responsable de gran parte de la personalidad al juego. Es gracioso porque el título plantea árboles de habilidad con los que mejorar a Faith, pero los movimientos aprendidos tampoco es que sean revolucionarios, además de encontrarse en un número bastante bajo. Los dispositivos —como cuerdas de balanceo— tampoco tienen un gran impacto en la jugabilidad.

### KRUGERSEC CONTRA LAS CUERDAS

Comentaba con anterioridad que el énfasis que DICE le ha dado al combate cuerpo a cuerpo **es mucho mayor**, y lo cierto es que es sorprendente lo errático que resulta. En el primer título Faith contaba con un arsenal ciertamente poco nutrido de llaves y golpes, siendo un recurso más elusivo que eficaz. En *Mirror's Edge Catalyst* somos más poderosos, pero nuestros enemigos también lo son. Las fuerzas de ***KrugerSec*** cuentan con un variado plantel de enemigos: desde el guardia de menor rango hasta soldados especiales en la captura de *runners*. Cada uno de ellos tiene un estilo de combate diferente.

Unos irán porra en mano sin apenas protecciones; otros portarán armas de fuego, hasta veremos blindados que conocerán todos nuestros trucos. **El combate es simple**: con un botón golpearemos con las piernas, con otro repartiremos puñetazos. Para salir victoriosos tan sólo tenemos que ir variando nuestros golpes y evadiendo cuando nos veamos sobrepasado. **El sistema es tan poco complejo que apenas supone un reto**, las grandes animaciones son ejecuciones automáticas que aportan 'espectacularidad a la escena', pero poca chicha en lo jugable.

Un combate simple no es malo per se, lo que le lastra es la **nula inteligencia artificial** de los enemigos. Conceden muchísimo tiempo para que reaccionemos correctamente, apenas oponen resistencia. Puede que las prisas por llegar al lanzamiento hayan tirado por la borda una faceta de lo más interesante. También una de las decisiones controvertidas han sido el diseño *open world* del desarrollo de la aventura. No casa demasiado bien tal como está enfocado el juego. No es más que **relleno** para aumentar la duración de la trama principal.

Existen tareas secundarias que distraen durante las primeras horas, como carreras contrarreloj o reparto de mercancías que sirven también para conocer el trasfondo del juego, pero el interés que aportan es mínimo. Por contra, las misiones principales sí que están mejor diseñadas, de hecho nos ponen en situaciones de lo más peliagudas mientras escarbamos en el pasado de Faith, Una idea no para de rondar mi cabeza: ¿Para qué expandir tu mundo si donde de verdad relucen tus virtudes es en las misiones más acotadas?

### OPORTUNIDAD PERDIDA

Por desgracia *Mirror's Edge Catalyst* no supone un antes y un después de la formula. Varias decisiones de diseño de lo más controvertidas lastran una formula con muchísimo potencial. **No es para nada mal juego**, simplemente no es lo que se esperaba de él. Es un título correcto y perfectamente disfrutable, Me parece loable la actitud de DICE por no caer en las bajezas de este tipo de secuelas, como el uso de armas de fuego como recurso jugable principal. Pero la compañía **ha demostrado que sabe hacer muchísimo mejor las cosas.**

Durante las **12 horas** que ha durado mi travesía he disfrutado por momentos. Unas veces me apenaba la escasa habilidad que requiere el juego, pero por otras no he podido evitar esbozar una sonrisa al verme envuelto en una huida al límite de lo establecido. Esperemos que este pequeño bache no mande a la tumba una franquicia que aún tiene que aportar muchísimo a la industria del videojuego.




**DESARROLLADOR**: DICE
**LANZAMIENTO**: 09/06/2016
**PLATAFORMAS**: PLAYSTATION 4, XBOX ONE, PC

# NARRATIVAS OPCIONALES

## Y JUEGO INMERSIVO

**POR MANUEL GUZMÁN**

Los videojuegos se gestaron en una época de ruptura cultural con el modo de vida convencional al que se habían acostumbrado las sociedades modernas en el siglo XX. Las pantallas de la televisión y el cine se habían instaurado como potenciales centros de universalización cultural: cada vez más gente tenía acceso a grandes historias en un formato mucho más fácil de consumir que los libros. Era posible conocer grandes historias sin tener que invertir horas de lectura. Mientras tanto, a pesar de que **el juego es uno de los elementos culturales más antiguos** de la historia de la humanidad, por primera vez hubo un afán de investigación a su alrededor: a partir de los años 60 en las universidades norteamericanas, académicos como William Gamson comenzaron a teorizar e investigar acerca de la naturaleza del juego y los aspectos lúdicos de la cultura humana, lo que dio pie a nuevas formas de jugar.

Esto también significó **un avance en los formatos narrativos,** porque con el surgimiento de los juegos de rol ya no sólo éramos sujetos pasivos

consumidores de una historia, sino que pudimos convertirnos realmente en los protagonistas. Por otro lado, los años 80 constituyeron un contexto de máximo auge por la experimentación técnica y el desarrollo informático. La interacción entre las pantallas y las personas comenzaba a hacerse posible, surgieron los primeros videojuegos *arcade* y en seguida, durante los años 90, una importante explosión de los contenidos narrativos fue el preludio de todo un sistema industrial que tomó la ficción como su materia prima para fabricar historias interactivas cuyos protagonistas éramos los jugadores de videojuegos.

Por supuesto, encontramos títulos cuya inspiración proviene directamente de la literatura convencional. No son pocos los videojuegos que se han valido de universos literarios previos para ofrecer a los jugadores una gran experiencia. En *Metro 2033*, basado en una novela homónima de Dmitri Glukhovsky, se llegó a reproducir con fidelidad una ambientación oscura en la que el mayor miedo se encontraba entre los únicos seres en quienes se podía confiar. Con el vasto universo que nos presenta la franquicia *The Witcher*, inspirada en la serie de novelas de Andrej Sapkowski, las grandes bestias y la magia son el hilo conductor de historias puramente humanas que sobrepasan lo grotesco y nos hacen replantearnos incluso los límites del humor.

Distopías subacuáticas que encierran críticas radicales al capitalismo conforman el universo literario de Ayn Rand, que sirvió de inspiración para desarrollar la saga *Bioshock* y, en cierto modo, «inaugurar» una nueva forma de plantear los videojuegos para un público que desde la década de los '90 también ha madurado. En este último caso hablamos de **videojuegos con un potente aspecto de entretenimiento** que buscan llegar al máximo público posible pero que no quieren renunciar a esos matices narrativos. Hay jugadores que piensan en las narrativas secundarias como en una pérdida de tiempo, pero otros disfrutamos al máximo al exprimir todas las posibilidades de exploración y comprensión del universo en el que nos movemos, como quien repite escuchas en una pieza musical atento a detalles técnicos del intérprete o quien aprecia el trazado y el contraste en un cuadro.

Dejando a un lado el intenso debate que albergamos en nuestra revista sobre si los videojuegos pueden considerarse arte o no, lo cierto es que la estética gráfica de los videojuegos **es a la vez la parte más llamativa y la menos profunda** de estos productos en comparación con otros aspectos que podrían considerarse como tal. Antes de pasar a la siguiente página por indignación o rechazo a este argumento, invito a los lectores a pensar sobre aquél juego de personajes poligonales y entornos sencillos y poco definidos que, a través de las cajas de diálogo y las toscas cinemáticas, nos dejó atrapados en una incesable búsqueda por la verdad, una contienda por rescatar a nuestros seres queridos, por salvar a nuestro pueblo o al mundo entero. Aventuras que no necesitaban de una ambientación en HD para ser consideradas verdaderas piezas de literatura, épicas gestas llenas de emoción en las que tuvimos que hacer frente a la traición, al despecho, y sobre todo a la incertidumbre que suscitaban algunos personajes a los que podíamos acudir una y otra vez sin dejarnos claro si sus asuntos podrían ser resueltos o si tendríamos que olvidarnos de ellos para continuar con nuestro camino de héroes. Si comparamos las obras de antaño, que ofrecían historias complejas aunque muy definidas, con juegos de la actualidad cuya característica comienza a ser la libertad de movimientos y la exploración –en la mayoría de los casos, los Triple A–, encontramos la figura de **las narrativas secundarias u opcionales**. En títulos recientes como *Dishonored* o *Uncharted 4*, que además nos ofrecen elegir entre la acción desenfrenada y el sigilo de infiltración, estas piezas aparecen normalmente en forma de texto o de diálogo con algunos personajes y dan al producto un valor añadido, detalles de guionistas que trabajan para redondear un producto en el que saben de antemano que no serán los principales responsables, pero sin los cuales simplemente no sería lo mismo.

A menudo, unidas a misiones secundarias que aportan algún tiempo extra de entretenimiento, las narrativas secundarias te explican el contexto de la historia, entiendes el desarrollo de los personajes y sus motivaciones y a través de ellas llegas a estar verdaderamente inmerso en ese mundo. Las misiones secundarias de *Metal Gear Solid V*, el único *sandbox* de la saga, son muy básicas: el 90% son del estilo «rescata a Fulanito» o «recolecta esto». En cambio, *Final Fantasy X* ofrecía misiones secundarias muy épicas a nivel narrativo —todos los Eones—, incluso algunos jugadores aseguran que los mejores jefes finales del juego estaban escondidos. Algo similar sucede con el emblemático *Fallout 3*, del que se puede afirmar que el grueso de su historia es descubierto a través de las misiones secundarias, los audios, las historias particulares de los personajes que había que descubrir a base de conversaciones con ellos y sus allegados. Se dice que la saga *Mass Effect* es el culmen de este tipo de narrativas opcionales, ya que otorgan una enorme capacidad de agencia al jugador al ofrecer amplias alternativas de conversación e investigación, **lo que resulta en un alto nivel de inmersión para jugadores** que disfrutan con la lectura disponible en un producto que, para la mayoría del público, empieza y termina con cortas y espectaculares cinemáticas de acción y cuyos mejores aliados son los botones de «cerrar» o «siguiente».

Debates morales, pérdidas irreparables, engaños, adulterios, tensiones políticas e incluso golpes de Estado podían ser descubiertas en los cajones de las mesas de la ciudad de Duhnwall, en los gramófonos abandonados entre las ruinas de Rapture o más recientemente entre los tesoros y las cartas perdidas en la ciudad secreta de Libertalia. Sin duda es **un regalo para nosotros**, los jugadores, que las grandes franquicias hayan optado por este arreglo que contenta a ambas partes, tanto para *casuals* que buscan acumular bajas en el menor tiempo posible como para los que, como nosotros, gozamos descubriendo los recovecos de vastos universos virtuales. Y digo nosotros incluyendo a los lectores, que obviamente se identifican con lo que se habla en este artículo. Lo sé porque, de otra manera, jamás habrían llegado hasta el final.



# Alzamiento y declive de un mito

POR JAVIER BELLO

Una de las épocas que más recuerdo de mi infancia fue la era de **la primera de las guerras «consoleras» entre Nintendo y Sega**. Fue uno de esos momentos que definió a toda una generación, enfrentando las máquinas de ambas compañías japonesas que competían por el liderazgo en el emergente mercado del videojuego. Nintendo había tenido un aventajado comienzo y los primeros pasos de Sega por igualar la contienda no funcionaron, con una primera consola y primera mascota que no alcanzaron el nivel suficiente. Todo cambió con la llegada de MegaDrive, la primera consola de 16 bits, y más aún, con **el nacimiento de un mito: Sonic**.

Tras un primer intento de hacerle sombra al *Super Mario* de Nintendo con *Alex Kidd*, no fue hasta la llegada de *Sonic El Erizo* que Sega pudo contar con un icono que la pusiera al mismo nivel que su rival nipón, y más aún, un personaje que fuera todo un vende-consolas.

## UN GLORIOSO COMIENZO

Corría el año 1991 por estos lares cuando MegaDrive de Sega aterrizaba con su título abanderado *Sonic El Erizo*, que se convirtió de inmediato en todo un éxito de ventas. **El azulado héroe destilaba estilo y personalidad** propios en todos los elementos de su aventura, presentando un título plataformero con un cuidadísimo diseño artístico y jugable, con diferentes rutas por las que poder transitar para alcanzar el final de cada fase y múltiples encuentros con el Doctor Robotnik (Eggman en el original) que actuaba como jefe de zona cada tres de estas etapas. Para redondear la fórmula, también introducía fases de bonus en las que debíamos hallar las Esmeraldas del Caos para obtener el mejor final, algo que se volvería uno de los pilares centrales de los siguientes títulos.

Buena parte del éxito de Sonic es que **se diferenciaba mucho a nivel estético del fontanero italiano** de Nintendo y ofrecía una jugabilidad distinta, más basada en la velocidad y la exploración de niveles. El apartado gráfico también ayudó mucho a hacerse resaltar con respecto a su rival, con sprites y decorados muy trabajados, lo cual contribuyó a que incluso con la llegada de la Super Nintendo, las aventuras de Sonic siguieran destacando visualmente.

**Sega encontró en el erizo azul un filón que supo aprovechar muy bien**, lanzando una excelente trilogía durante su periodo en MegaDrive en las que introdujo compañeros que acompañarían a Sonic en su lucha contra Robotnik como el zorro de doble cola Tails y Knuckles el Equidna, comenzando este último como un antagonista que finalmente se uniría a los héroes para protagonizar título propio junto con el erizo en *Sonic & Knuckles*, que no solo fue otro exitoso juego sino que además permitía revisitar dos de las anteriores entregas, pudiendo jugar con el nuevo personaje los antiguos niveles e incluyendo más de una sorpresa.

Este grupo de títulos **conformaron la primera época dorada de las aventuras de la ahora indiscutible mascota de Sega**, y que incluirían también *Sonic CD*, el título dedicado al primero de los intentos de Sega por potenciar su consola añadiéndole periféricos que aumentaran su potencia, y donde presentó a Amy Rose, una dama en apuros originalmente concebida como interés romántico para Sonic y que no sería hasta más adelante que cobraría mayor protagonismo.

Sin embargo, **no todo fue un camino de rosas, y esta primera etapa tuvo un pequeño bache** en la forma de *Sonic Spinball*. Fue un juego que se desarrolló exclusivamente cuando la tercera entrega no iba a estar disponible para las navidades de 1993, y que se creó con un margen de apenas seis meses para rellenar ese hueco con un título dedicado a la serie, cuyo resultado fue bastante insatisfactorio y ensombreció un poco el éxito de los primeros años de Sonic, que afortunadamente pudo subsanar con *Sonic 3* y *Sonic & Knuckles*.



## COJEANDO EN BUSCA DE UN NUEVO ÉXITO

Sonic lo pasó mal durante la etapa de la Saturn, la nueva consola de quinta generación de Sega, y que, como la gran mayoría, intentó implementar el salto a las 3D en el género plataformero.

El primer ensayo fue ***Sonic 3D Blast***, que se nos presentó como una aventura en 2,5D de perspectiva isométrica y que contaba con secuencias animadas para narrar su historia. **Su recepción fue bastante regular**, resaltando generalmente su apartado gráfico y la calidad de sus cinemáticas, pero describiendo el juego como tediosas laborales de recolección de objetos y **pérdida de identidad** al no poder disfrutar de la velocidad a la que nos tenían acostumbrados los títulos de la serie.

También se trató de emular el éxito que su rival habia tenido con *Super Mario Kart*, creando ***Sonic R***, un juego de carreras muy similar que daba acceso a diez personajes de la serie para competir en circuitos basados en niveles de su universo. De nuevo, sería aclamado por su apartado gráfico y criticado por sus pobres controles y escasez de contenidos, que hacían que se quemase muy rápido.

Sin embargo, junto al desarrollo de *Sonic 3D Blast*, también había estado trabajando en un título completamente 3D que querían que funcionara como el contraataque a *Super Mario 64* y *Crash Bandicoot*, con el nombre de ***Sonic X-treme***, y con el que Sega quería conseguir por fin entrar en el terreno de las plataformas tridimensionales.

**Lamentablemente, su desarrollo fue de lo más accidentado**, remontándose a la época de *Sonic & Knuckles*, pasando por una conversión a MegaDrive 32X, y posteriormente dividió al equipo en dos para trabajar en versiones diferentes: una para PC y otra para Saturn. Un nuevo cambio en el motor gráfico y fechas de entrega irracionales terminaron provocando que el juego estuviera hecho un desastre a dos meses de su lanzamiento, lo que finalmente resultó en su cancelación. Esto lo convirtió en **uno de los principales clavos en el ataúd de la Saturn**, que no consiguió ningún juego destacable para la franquicia dedicada a la mascota de la compañía.

## DE LA PESADILLA AL SUEÑO EFÍMERO

Con la llegada de Dreamcast, Sonic pudo experimentar un fugaz destello de su gloria de antaño con **el primer título que consiguió trasladar exitosamente al veloz erizo al mundo del 3D plataformero con *Sonic Adventure***. Esta nueva entrada en la saga volvería a marcar a toda una generación, presentando a seis personajes con historia, jugabilidad y niveles diferentes para cada uno de ellos, que junto con un excelente apartado técnico para la época, terminaron situando esta entrada como una de las más populares de la franquicia hasta la fecha.

No obstante, **Sega se dio cuenta de que estaba perdiendo la guerra** con respecto a su nueva competencia por parte de Sony y Microsoft, y decidiría pasar página en el territorio del hardware consolero, para dedicarse exclusivamente al desarrollo de videojuegos.

Este tránsito ya se vería reflejado con la llegada de ***Sonic Adventure 2***, que sería el primer título de la serie en ser portado a una consola de Nintendo, GameCube. Pese a encontrarse en el ocaso de su carrera como consola, Dreamcast de Sega consiguió con esta segunda aventura para Sonic uno de los títulos más exitosos de toda la franquicia, aclamado por el público y la crítica en lo que era a todas luces una versión mejorada de la anterior entrega y **convirtiéndose en el que muchos consideran el mejor juego del erizo hasta la fecha**.

## DANDO PALOS DE CIEGO Y EL PRINCIPIO DEL FIN

Habiendo quedado fuera de juego como creador de consolas, **Sega iniciaba su andadura como desarrollador de videojuegos para sus antiguos rivales** empezando por Nintendo, al que no solo le ofreció un port mejorado de *Sonic Adventure 2*, sino que creó una trilogía de juegos para la portátil de Nintendo de por aquel entonces, Game Boy Advance, con ***la serie Sonic Advance***, que fue muy bien recibida por el público. Sin ser espectacular o rompedora, desprendía el estilo de los títulos clásicos de la franquicia, lo cual fue **muy bien recibido entre los nostálgicos**.

No obstante, **Sega no sabía exactamente en que dirección llevar las aventuras de Sonic**, creando múltiples nuevos títulos para múltiples plataformas, con mayor o menor calado, entre los que destacaron *Shadow El Erizo* y *Sonic Heroes*.

La mayoría de incorporaciones a la franquicia dedicada a la mascota de Sega desde 2001 a 2006 pasaron bastante desapercibidas mientras **PlayStation y Xbox acaparaban los nuevos mercados** aprovechando también el bache que Nintendo estaba sufriendo con GameCube. Es por ello que se comenzó el desarrollo de un título que pudiera hacer volver a Sonic por la puerta grande: *Sonic El Erizo*, o como se le conoce para diferenciarlo del original: ***Sonic 06***. **Calificar el resultado de catastrófico sería quedarse corto**.

La versión de 2006 para el retorno de Sonic iba a ser desarrollada para PlayStation 3, Xbox 360 y Wii, pero cuando le llegaron los kits de desarrollo de esta última, el equipo se dio cuenta de que sería **imposible hacer un port para la máquina de Nintendo** con la misma calidad. De modo que se dividió la plantilla en dos, con un grupo dedi-




cado a *Sonic El Erizo* y otro para *Sonic and the Secret Rings*. **La división del equipo de desarrollo supuso un grave impedimento** de cara a conseguir crear dos títulos de calidad con una fecha de entrega ya muy ajustada para uno solo. Con el lanzamiento pisándoles los talones, el equipo ignoró por completo el control de calidad con tal de tener el juego listo a tiempo.

***Sonic 06* recogió muchas de las peores valoraciones hasta la fecha**. Las ambiciosas ideas que tenían para el proyecto quedaron ensombrecidas por incontables cantidades de bugs, controles pésimamente implementados, terribles problemas con la cámara y constantes y eternos tiempos de carga para casi cualquier cosa. En una palabra: desastroso.

Y, sin embargo, **tamaño descalabro no le quitó el empeño a Sega**, que volvió a crear títulos interesantes para Sonic con mayor o menor éxito, como por ejemplo *Sonic Unleashed*, que presentaba un atisbo de lo que pretendían con *Sonic 06*, o el fenomenal *Sonic Generations*, que mezcló los mejores aspectos de los títulos clásicos con las ideas de los modernos.

## Y ENTONCES, TODO VOLVIÓ A EXPLOTAR. LITERALMENTE.

***Sonic Boom* pretendía ser un lavado de cara** para el héroe de Sega, en un macro-proyecto que a mayores del juego también iría acompañado de una serie animada, y que buscaba introducir nuevos aspectos en su jugabilidad, con un mayor enfoque en la exploración, el combate y la resolución de puzles. **El producto final parecía la resurrección de *Sonic 06*, solo que peor.**

Nuevos problemas con la cámara y los controles, secciones de juego y puzles odiosamente repetitivos, plataformeo tedioso y una **cantidad de *bugs* y *glitches* que rozaban el absurdo**, siendo el más notorio el que nos permitía saltar infinitamente con Knuckles, pudiendo así terminar el juego en apenas una hora. Resultaba simplemente aburrido y con mucha necesidad de pulir casi la totalidad de sus contenidos.

Con semejantes credenciales, fue fusilado a críticas en todas partes, y se convirtió en un ejemplo perfecto de cómo no relanzar una franquicia.

## LA ESPERANZA ES LO ÚLTIMO QUE SE PIERDE

Ahora que **se perfila su 25º aniversario**, Sega lleva dejando caer por las redes que están planeando algo grande para Sonic. Su veinteava celebración nos dio *Sonic Generations*, por lo que, si quieren remar en esa dirección, **tal vez podamos ser optimistas** en nuestro anhelo por volver a disfrutar de un título digno del erizo más rápido de todos los tiempos, y que Sega pueda volver a sentirse orgullosa de la mascota que puso en el mapa de la industria del videojuego a su compañía.



# EL CARTUCHO

## ¿EL FORMATO DEL FUTURO?

**POR GAMER ENFURECIDO**

Desde que se concibió el concepto de videojuego, el cómo almacenarlo ha sido una cuestión que ha ido evolucionando a la par que el propio videojuego. Al principio venian almacenados dentro de una consola en la que solo se podía jugar al juego almacenado, es decir, que no podíamos cambiar el juego programado en su interior. Pero con el paso del tiempo, esta circunstancia ha ido cambiando. Más tarde los videojuegos venían en unos chips montados sobre una placa en el interior de **un cartucho bastante grande** ya que el tamaño máximo que el juego podía alcanzar dependía del tamaño del cartucho.

Tiempo después, este tamaño se fue reduciendo al progresar la tecnología, y los cartuchos pasaron a ser más pequeños y manejables. Esta tecnología avanzó hasta donde fue posible para los tiempos que corrían hasta que llegó el momento en que el formato cartucho **se quedó desfasado** con respecto a capacidad de almacenamiento frente a los nuevos sistemas ópticos que iban surgiendo. Este salto de cartucho a disco, se dio de forma específica con el enfrentamiento entre las consolas Nintendo 64 y PlayStation, **el formato óptico demostró ser mejor** por su ratio almacenamiento/velocidad

para alojar videojuegos en su interior y pronto se universalizó su uso en la industria.

El tiempo ha continuado avanzando y el formato óptico se ha convertido en el formato rey para todo tipo de industrias no solo la del videojuego, sino también la del cine. El formato óptico también ha evolucionado **desde el CD** con 700 Mb **al DVD** de 4,7 Gb y una velocidad de transferencia de datos superior, y este a su vez evolucionó hace unos años **al Blu Ray**, que en teoría puede llegar a alojar hasta 20 Gb por capa.

De esta forma, durante estas décadas en las que ha reinado el formato óptico nos hemos olvidado completamente de los cartuchos, que a pesar de todo **han conseguido subsistir en las consolas portátiles de Nintendo** mejorando día a día y pasando desapercibidos. No obstante, existen rumores de que el formato cartucho podría volver a plantar cara al formato óptico. La empresa Macronix en la que Nintendo siempre ha depositado su confianza para fabricar cartuchos tanto para sus antiguas consolas como para sus más recientes portátiles, espera que sus ventas aumenten de manera considerable en el **primer cuatrimestre de 2017.**

En este periodo de tiempo se espera la salida de **la nueva consola Nintendo NX**, lo que no hace sino reforzar los rumores que dicen que dicha consola funcionaria a base de cartuchos. Puede sonar extraño, pero hay que tener en cuenta que Macronix recientemente ha experimentado con cartuchos de **hasta 32 Gb de almacenamiento**. Para que el usuario se haga una idea, la versión de *The Witcher 3: Wild Hunt* para la consola Xbox One ocupa 30 Gb por lo que en uno de estos cartuchos podría caber perfectamente al igual que otros juegos AAA.

Los rumores de la vuelta del formato cartucho a una industria del videojuego dominada por el formato óptico pueden sonar descabellados ya que el usuario relaciona el cartucho con una época retro y una tecnología desfasada. Pero si comparamos realmente los avances acontecidos en esta tecnología respecto a los CD, DVD y Blu Ray **puede que nos llevemos una sorpresa**, ya que los avances en capacidad y velocidad de transferencia de datos de los cartuchos han avanzado más allá de lo que lo han hecho los formatos ópticos.

En primer lugar hay que decir el formato óptico depende de un lector que sea capaz de leerlo, y dicho lector tiene una velocidad determinada de lectura de datos por lo que la velocidad depende tanto del lector como del formato leído. En el caso del Blu Ray, la velocidad máxima de lectura que puede alcanzar con un lector de velocidad x12 es de 54 Mb/s, que es **la velocidad máxima de la que disponemos actualmente para películas o videojuegos** en consolas como Playstation 4. Si bien es cierto que el coste de un Blu ray es inferior al de un cartucho, tarjeta micro SD o memoria USB, siendo de aproximadamente 3,4 euros la unidad de doble capa, esto limita este formato a 50 Gb de almacenamiento leídos a 54 Mb/s. Y a esto es a lo máximo que aspira el formato óptico por el momento.

Sin embargo si echamos un vistazo a lo que nos ofrece el formato cartucho o almacenamiento USB **en sus vertientes de tarjeta micro SD y memoria USB**, puede que nos sorprendamos. Dicha tecnología en los últimos años ha ido creciendo y a día de hoy, si bien los cartuchos en sí no están disponibles de venta al público general sí que tenemos la noticia del aumento de almacenamiento hasta 32 Gb por parte de Macronix. **Se desconocen los datos de lectura** de estos nuevos cartuchos, pero si observamos los datos de los otros tipos de memoria y tenemos en cuenta que en su día el cartucho de Nintendo 64 era más rápido que el CD, podemos intuir que es considerablemente más rápido que el Blu ray.

Como datos a tener en cuenta, hay que decir que las tarjetas micro SD cada vez ganan más terreno en coste, en almacenamiento y en velocidad lo que las convierte en otra alternativa de almacenamiento de videojuegos. Actualmente existen tarjetas con una velocidad de lectura de datos de hasta 312 Mb/s lo que es **casi un 600% la velocidad de un formato óptico** en un espacio más reducido pero con más capacidad interna llegando hasta los 128Gb o más. Hay que tener en cuenta que este formato es **bastante más caro** que el Blu Ray, tanto para las empresas como para el usuario medio. Incluso podemos dar un paso más allá y presentar como candidatas al almacenamiento de videojuegos en un futuro, a las **memorias USB 3.0** cuyo almacenamiento puede llegar hasta los 256Gb con una velocidad de lectura de datos máxima de 225 Mb/s.

Todos estos datos hacen que nos planteemos donde reside el futuro del almacenamiento de los videojuegos, ya que nos encontramos en un formato **con muchas limitaciones** respecto a almacenamiento y velocidad de transferencia de datos. Si los rumores son ciertos, todo indica que el cartucho podría volver a estar presente en las grandes consolas con Nintendo NX. **¿Pero por qué pararnos ahí cuando existen formatos de más capacidad y mayor velocidad?** Es cierto que son más caros, pero plantean posibilidades muy interesantes como el hecho de poder fabricar consolas más compactas al eliminar el lector de discos, **eliminar las molestas instalaciones** de datos en el disco duro de la consola, disponer de juegos más robustos que no se arañen o estropeen con el tiempo o incluso que los juegos vengan dentro de una memoria USB personalizada con leds y carcasas intercambiables dependiendo del juego.

Hay cientos de posibilidades muy interesantes en este ámbito que podrían desarrollarse de forma sencilla, pero de momento solo podemos esperar a que Nintendo NX sea la primera en **dar el paso innovador de volver al pasado** para mejorar y traer de vuelta a aquellos maravillosos cartuchos de antaño.


thank you




**POR FERNANDO BERNABEU**

Este mes de julio se cumple un año desde el triste fallecimiento del anterior presidente de Nintendo, Satoru Iwata, y desde *Games Tribune Magazine* hemos querido realizar un sentido homenaje al que fue una de las mayores figuras de la industria del videojuego.

El repentino deceso impactó a toda la comunidad de jugadores, independientemente de la plataforma de elección para jugar a videojuegos. Las muestras de cariño se dejaron ver durante mucho tiempo y aún durante este año 2016 el fallecido presidente de Nintendo **fue galardonado con premios a título póstumo por su carrera profesional** y se le hicieron homenajes en los Games Awards, los premios DICE y en los Game Developers Choice Awards. Incluso el reciente título **Star Fox Zero cuenta con un sencillo homenaje** durante los títulos de crédito finales.

Satoru Iwata será recordado como una de las personas más influyentes del mundo de los videojuegos debido a su condición de presidente de una gran empresa. Pero antes de asumir ese cargo, **el señor Iwata fue un jugador y un desarrollador más**.

Después de graduarse en la universidad entró a trabajar en HAL Laboratory, un pequeño estudio de desarrollo de videojuegos famoso por haber creado a Kirby entre otros. La creación más recordada de Iwata fue *Balloon Fight*, ese juego en el que manejamos a un personaje atado a unos cuantos globos y tenemos que pulsar repetidamente el botón A para dar aleteos y volar con el objetivo de reventar otros globos. **Iwata supo aprovechar las restricciones que sufría la limitada potencia de 8 bits de NES** para dejarnos un juego sencillo, pero muy adictivo y con una endiablada dificultad.

Otro de los títulos que sacó HAL Laboratory fue *Earthbound* (*Mother 2* en Japón), que aunque en Europa no es muy famoso, en Estados Unidos sí que gozó de mayor popularidad. **Producir este juego costó cinco años y no hubiera salido si no fuera por Satoru Iwata**, pues cuando las cosas pintaban peor sacó fuerzas y arregló los numerosos problemas que planteaba el código del juego. En aquellos tiempos además de programador ya era el presidente de HAL Laboratory. De hecho, en una entrevista llegó a decir que **de día hacía trabajos de gestión**, como su cargo indicaba, **y por la noche escribía código**.

Entre sus méritos como programador se encuentra el haber hecho posible que *Pokémon Stadium* para Nintendo 64 utilizara el mismo sistema de combate que los juegos de Game Boy. Gracias a una entrevista que Iwata realizó sabemos que cuando en Nintendo recibieron los diseños para crear el juego de Game Freak no poseían ningún documento sobre el apartado técnico del juego. En vez de enviar un correo quejándose y con el objetivo de no atrasar más el lanzamiento de *Pokémon Oro y Plata*, **Iwata decidió estudiar el código de los juegos originales de Pokémon para Game Boy y tan solo una semana después tuvo el sistema de batalla funcionando** a la perfección en la Nintendo 64. Y esta no es la única anécdota de Iwata con la serie *Pokémon*.

El fallecido presidente de Nintendo fue el responsable de que la mejor parte de *Pokémon Oro y Plata* llegara siquiera a caber dentro del cartucho. Supongo que a estas alturas todos sabemos que al terminar nuestra aventura en la región de Johto, después de derrotar al Alto Mando de la liga Pokémon, una nueva región se abre ante nosotros. En su día fue toda una sorpresa comprobar que la región

**Ilustración de:** *kelogsloops.deviantart.com*

no era nueva, sino que volvíamos al Kanto de los primeros juegos de Pokémon. Pues resulta que en Game Freak no las tenían todas consigo y, debido al complicado desarrollo, la idea de meter otra región en el cartucho se iba a tener que deshechar. **Pero entonces llegó Iwata y creó una herramienta para comprimir el código de los gráficos de Pokémon,** posibilitando así el espacio suficiente para que la región de Pokémon Rojo y Azul pudiera jugarse en Oro y Plata.

Y eso no es todo, el juego de GameCube *Super Smash Bros.* Melee también se encontró con múltiples problemas durante el desarrollo. Todo parecía indicar que el ahora popular juego de lucha no iba a salir a tiempo para cumplir la fecha de lanzamiento prometida. En aquel entonces **Satoru Iwata era director general de Planificación Corporativa en Nintendo, pero en su corazón deseaba seguir trabajando con código**. En una entrevista recuerda que tuvo que revisar el código de *Smash Bros. Melee*, arregló fallos, leyó el código y arregló más fallos, leyó el informe de fallos de Nintendo, se dio cuenta de dónde estaba el problema y dio las instrucciones pertinentes para solucionarlo. **Aquella fue la última vez que Iwata participó como programador en un juego**. A partir de ahí sí que se centró más en sus funciones de gestión.

Está claro que este hombre dejó huella en la industria de los videojuegos. Gracias a su mandato Nintendo llegó a lo más alto durante la época dorada en la que vendían consolas Wii y Nintendo DS como churros. Fue durante este periodo cuando vimos que en la gran N trataban de preocuparse por la salud tanto física como mental de sus jugadores con juegos como *Wii Fit* o *Brain Training*. Echando la vista atrás, parece que **Iwata realmente se preocupó de intentar que los videojuegos trascendieran como algo más que una simple manera de entretenerse**.

Su legado se ve reflejado en las prácticas que ahora ya consideramos normales para Nintendo. Por ejemplo, ahora de vez en cuando esperamos recibir noticias de esta empresa a través de **los ya famosos Nintendo Directs. Y fue precisamente Iwata quien empezó esta moda**, pues en octubre de 2011 la empresa decidió confiar en las nuevas tecnologías para hablar sobre sus novedades directamente con los consumidores finales. La imagen más famosa que se recuerda de uno de estos vídeos fue durante el Nintendo Direct que se organizó como antesala del E3 de 2012, en el que el presidente Satoru Iwata aparece contemplando unos cuantos plátanos antes de dirigirse a los espectadores. Además, **sus famosos *«Please, understand»*** cada vez que un juego se retrasaba ya **se han convertido en un meme de Internet.**

Pero no solamente se le recordará por sus apariciones en estos vídeos informativos. Pasado un tiempo desde que asumiera las funciones de presidente y coincidiendo con el lanzamiento de Wii, Satoru Iwata empezó a **dedicar parte de su tiempo a entrevistarse con múltiples desarrolladores para crear una sección en la web de Nintendo: Iwata pregunta**. Estas entrevistas son una gran referencia para aprender sobre los entresijos del mundo de los videojuegos de boca de sus protagonistas. Los propios desarrolladores nos descubren las dificultades que entabla el desarrollo de videojuegos a la vez que cuentan alguna que otra anécdota curiosa. Iwata, desde su experiencia como programador y desarrollador, supo hacer las preguntas idóneas para que los desarrolladores se explayaran en sus respuestas y proporcionaran información interesante. **El último título que forma parte de esta serie de entrevistas es *Fire Emblem Fates*** y aún a día de hoy no se sabe si alguien de la empresa tomará el relevo de Iwata en esta iniciativa.

Aun con todo lo bueno que hizo el fallecido presidente, no se puede evitar hablar de los errores que cometió Nintendo e Iwata como máximo responsable de la empresa. Las cifras de ventas de Wii y Nintendo DS no se volvieron a repetir. **Nintendo 3DS y Wii U vendieron muy por debajo de lo esperado** y a día de hoy queda muy claro que con esas consolas no traspasarán el techo que tocaron en la anterior generación.

Uno de los fallos más garrafales que cometieron fue anunciar sus nuevas consolas como si fueran versiones mejoradas de las anteriores, o incluso como si fuera un periférico para la anterior Wii en el caso de Wii U. El concepto no se entendió y la mayoría de consumidores decidieron seguir con las consolas que ya tenían. **Como prueba de esto existe la rebaja que se hizo en el precio de 3DS a los pocos meses de salir al mercado la consola portátil y las pobres cifras de ventas de Wii U**. Debido a esta confusión los ingresos en Nintendo disminuyeron terriblemente, así que su presidente, de nuevo como máximo responsable de los errores de la empresa, decidió bajarse el sueldo

**Ilustración de:** *siegeevans.deviantart.com*

a la mitad. De hecho **Iwata se redujo el sueldo dos veces**, siendo la primera en 2011 cuando el precio de 3DS bajó y la segunda en 2014 debido a las ínfimas ventas de Wii U. Ya nos gustaría que en otros países los máximos directivos de las empresas tomaran decisiones así cuando las cosas en sus empresas no van bien.

Después de este repaso por la trayectoria del fallecido presidente, solo nos queda mirar al futuro para comprobar si seguirá existiendo la influencia de Satoru Iwata en los próximos videojuegos y consolas que saque Nintendo. El actual presidente, Tatsumi Kimishima, es un hombre que también ha estado muy en contacto con la industria de los videojuegos, pero principalmente en el apartado financiero y no tiene pinta de tener el carisma del anterior. **Con la situación en la que se encuentra la empresa japonesa, puede que sea justo lo que necesitan para salir a flote**, pero tampoco sería justo atribuirle todo el mérito de la nueva dirección en la que se está moviendo Nintendo.

Aunque el chasco por las últimas consolas fue enorme, **Iwata ya inició planes para expandir la marca Nintendo en otros campos como los parques de atracciones o las aplicaciones para móvil**. Tatsumi Kimishima será el responsable de que las últimas iniciativas del anterior presidente lleguen a buen puerto. Seguramente los últimos proyectos en los que Satoru Iwata participó de alguna forma sean el nuevo *Zelda* y la futura consola Nintendo NX, ambos para marzo de 2017. Así que **todavía nos falta por ver si el espíritu de Iwata sigue presente en los productos que haga de ahora en adelante la gran N**.

A modo de guinda del pastel sería de recibo despedirse con la cita ya célebre que pronunció durante la Game Developers Conference de 2005. **Descanse en paz, Satoru Iwata. Al final lo entendimos:**

*En mi tarjeta de presentación pone que soy presidente corporativo.*
*En mi cabeza soy desarrollador de videojuegos.*
*Pero en mi corazón soy un jugador.*

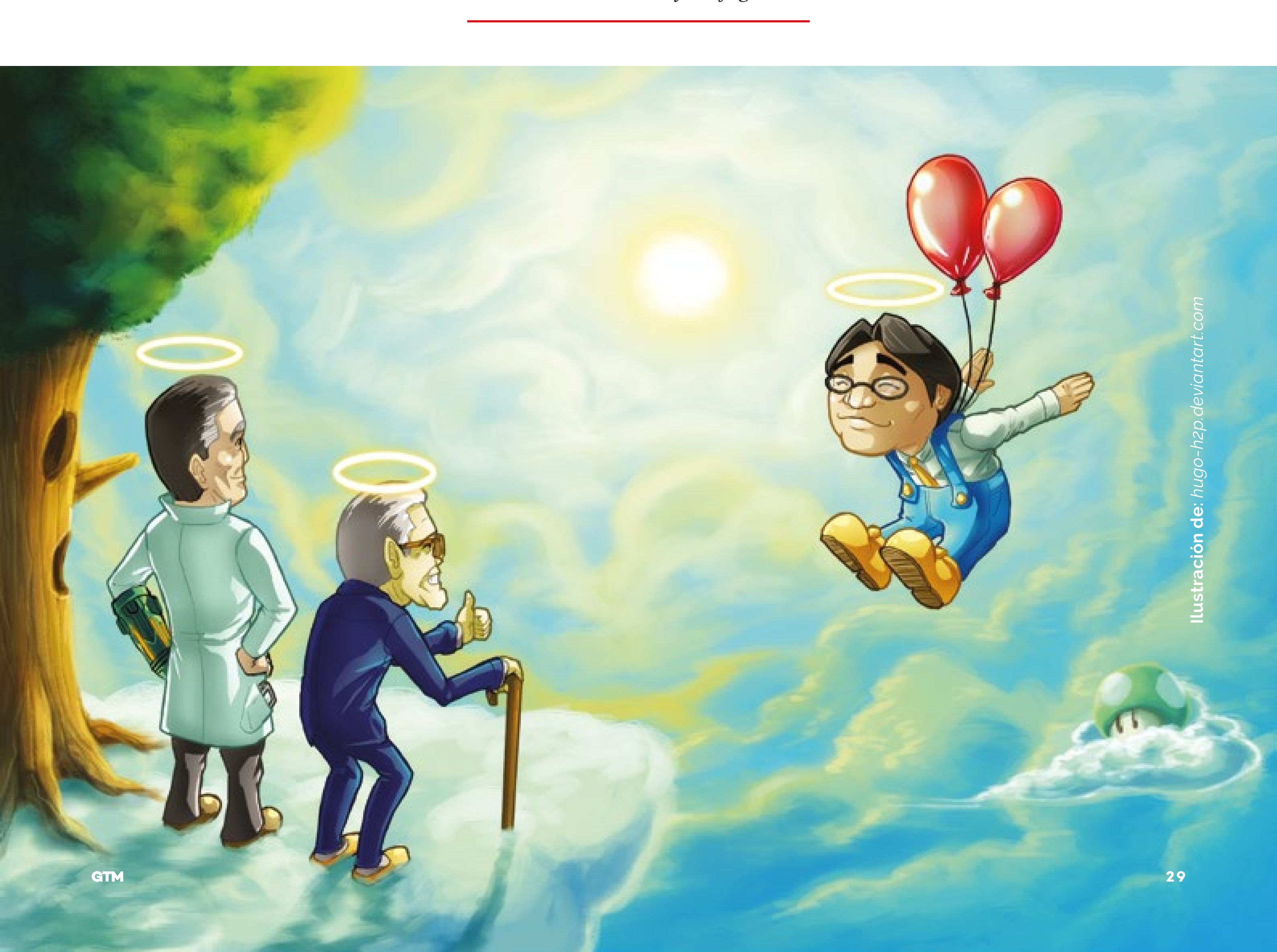


**Ilustración de:** *hugo-h2p.deviantart.com*

**15 de marzo, año 44 antes de Cristo**

*«Cayo Julio César ha sido advertido de la conspiración que están maquinando sus enemigos. Su mujer, Calpurnia, ha soñado esa noche con el aciago destino de su marido. Aunque en un principio decide quedarse en casa y alegar problemas de salud para evitar asistir a la cámara romana, finalmente cambia de opinión: entra en el Senado sin más protección que su toga desnuda y un puñado de aliados, entre los que se encuentra Marco Antonio. Sabedores de la corpulencia del soldado, muy tendente a la cólera explosiva, los rebeldes alejan hábilmente al futuro amante de Cleopatra Filopátor y retrasan su entrada en el hemiciclo.*

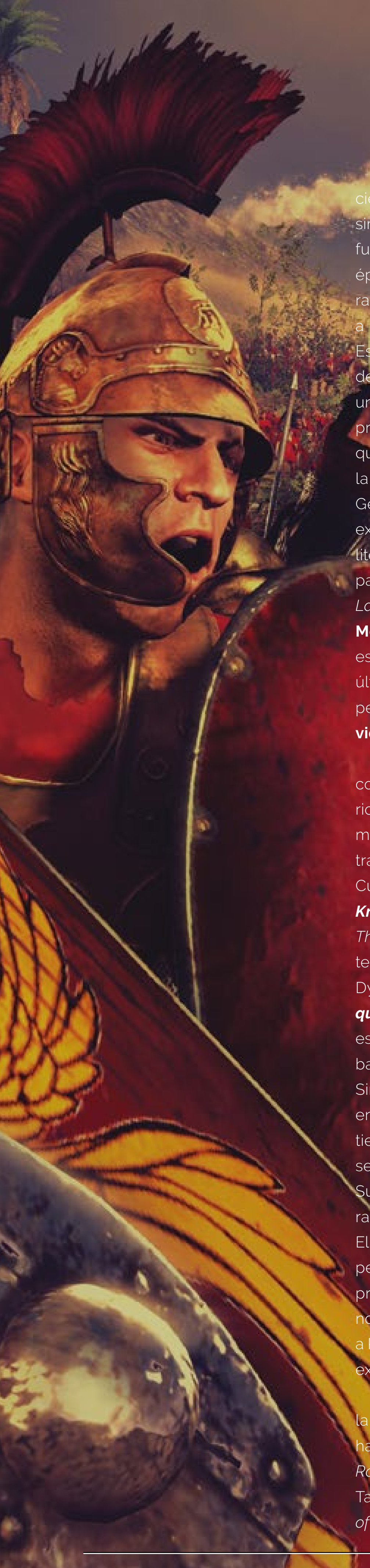
*Mientras tanto, César ya está en el interior. Repentinamente, Lucio Tulio Címber le agarra de la toga. ¿Por qué esa violencia?—pregunta César insistentemente—. Es entonces cuando brillan los filos de los cuchillos. Casca lo apuñala primero. Forcejeos, lucha, incredulidad. El general se defiende como puede y consigue herir al enemigo. Sin embargo, no es suficiente: el metal traspasa carne y huesos una y otra vez. Incluso el hijo adoptivo del 'Imperator', Marco Junio Bruto, participa en el asesinato. Así, César expira bajo la sombra de la estatua de su mayor enemigo, Cneo Pompeyo Magno.»*

# NO TODOS LOS CAMINOS LLEVAN A ROMA

**POR BORJA RUETE**

**William Shakespeare narraba en una de sus obras inmortales**, *La tragedia de Julio César*, **la conspiración y el asesinato de tan augusto personaje**. Con mucha teatralidad contaba que justo antes de exhalar el último suspiro, César le dijo a Bruto: «*Et tu, Brute?*», frase latina que puede traducirse como « ¿Y tú, Bruto?— ¿Tú también, Bruto?—. El origen de la famosa cita proviene del historiador Suetonio, pero no parece tener demasiada solidez histórica. En cualquier caso, la fascinante historia de Julio César ha servido como fuente inagotable de inspiración para innumerables obras artísticas; también la Roma clásica en general.

La década de los cincuenta y de los sesenta del siglo pasado **fue una etapa particularmente prolífica en lo que se refiere a películas ambientadas en el Mundo Antiguo**. Éxitos como *Ben-Hur, Los diez mandamientos, La caida del Imperio Romano, Espartaco* o *Cleopatra* se rodaron en aquella época. A pesar de la enorme popularidad  de estas producciones, lo



cierto es que nunca más se ha vivido una moda similar en el mundo del cine. Sólo Ridley Scott fue capaz de traer de nuevo el sabor añejo de la épica romana en *Gladiator*, aunque el triunfo fuera meramente puntual, ya que no se ha vuelto a escribir ninguna historia destacable después. Eso en lo que se refiere al cine, porque sin salir de las artes audiovisuales, HBO produjo *Roma*, una extraordinaria serie de dos temporadas, precursora además de *Juego de Tronos*, puesto que desde la misma HBO se ha asegurado que la serie de fantasía basada en las novelas de George R.R. Martin no hubiera sido posible sin la experiencia adquirida en *Roma*. Por otra parte, en literatura se ha utilizado muchas veces la pluma para plasmar los ambientes y las vivencias del *Latium*. Mención especial al trabajo de **Collen McCullough**, que dedicó parte de su vida a la escritura de una serie de libros que trazan los últimos años de la República. Se han nombrado películas, series y libros, pero **¿qué pasa con los videojuegos?**

El primer recuerdo que tengo relacionado con la Roma clásica en los videojuegos es curiosamente el de un titulo cuya temática se enmarca en el género del terror psicológico. Se trata de una producción exclusiva para Game Cube que desarrolló la ya desaparecida ***Silicon Knights***. Poco antes de lanzar *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*—un remake producido por Nintendo y Konami—, el estudio liderado por Denis Dyack presentó ***Eternal Darkness: Sanity´s Requiem***. La protagonista principal de la aventura es Alexandra Roivas, una chica normal que acaba de heredar la suntuosa mansión de su abuelo. Sin embargo, cuando visita la propiedad se ve envuelta en una truculenta historia de terror que tiene como epicentro un misterioso libro que se remonta a los tiempos del Imperio Romano. Sus páginas revelan la existencia de una antigua raza demoniaca conocida como los Antiguos. El tomo, imbuido por la magia negra, también permite visualizar episodios del pasado. Y es precisamente en el primer capítulo cuando conocemos a **Pius Augustus**, un centurión enviado a Persia por el mismo emperador para buscar un extraño artefacto de inusitado poder.

Si bien *Eternal Darkness* toca muy de refilón la materia romana, en el género de la estrategia hay varios productos interesantes: la franquicia *Roma*, *Rome: Total War*, *Europa Universalis*, etc. También cabe apuntar la saga de acción *Shadow of Rome* para PlayStation 2, así como el más reciente *Ryse: Son of Rome* de Crytek: precioso visualmente, pero no demasiado atractivo en lo jugable. **El problema es que casi la totalidad de los videojuegos se centran exclusivamente en la guerra**, de una u otra forma. Es cierto que en la Antigua Roma las campañas bélicas eran cruciales, y es obvio que el Imperio no se expandió por medio de bonitas palabras, pero ni mucho menos era el único aspecto reseñable.

La época romana se dilató durante muchos siglos, y por lo tanto, hay que distinguir diferentes etapas: no es lo mismo el periodo monárquico que el republicano o el imperial. Dicho esto, **la propia cultura ofrece grandes atractivos para construir videojuegos** que vayan más allá de las campañas militares. No hay que olvidar la importancia de la alta política, de las conspiraciones y de las intrigas intestinas de la clase aristocrática, donde la palabra podía ser un arma igual de poderosa que una espada. Para un juego de rol hay material de sobra y muy interesante, como demuestra *The Age of Decadence*, un título que no se basa en hechos históricos, pero que sí recoge la estética romana de manera muy acertada. Aun así, la historia misma brinda material variado: desde la gloria áurea de Escipión el Africano, pasando por los años de consulado del plebeyo Cayo Mario— pasó a ser reconocido como tercer fundador —hasta la dictadura de Lucio Cornelio Sila. Llegamos a la tardía República, que a la postre se convertirá en Imperio tras la muerte de César y la derrota del Triunvirato; Octavio Augusto, emperador.

La misma ciudad con sus contrastes resulta magnéticamente atractiva: un espacio en donde convivían la belleza arquitectónica de los edificios más fastuosos junto con las insulae más miserables, las de **los bajos fondos del Subura o del Trastevere**. En esta urbe luminosa durante el día, los peligros acechaban al caer las luces. Se cuenta que el grotesco emperador Nerón salía algunas noches disfrazado para cometer las más viles tropelías, entre las que no faltaron las palizas ni los asesinatos. Era la atmósfera opresiva de los suburbios, donde la pobreza, la suciedad, la violencia, el juego, las apuestas y la prostitución campaban a sus anchas. Allí se esconde un material extraordinario que podría servir para construir un mundo abierto al estilo *GTA* o cualquier aventura gráfica de tonalidades oscuras. Es necesario que Roma tenga espacio en los videojuegos, que aquí sea también Ciudad Eterna, y que no se torne Ciudad Efímera.

# CUANDO LO **IMPORTANTE** NO ES EL **DESTINO** SINO EL PROPIO **VIAJE**

POR CARLOS SANTILLANA

Irse de aventuras para perderse en la inmensidad, encontrar vestigios de una civilización anterior, relajarse con las grandes extensiones abiertas… Existe un género muy peculiar y específico en el mundo de los videojuegos, tan concreto que a menudo se trata más bien de un sub-género, parte de otro más relevante. Esto suele ser porque su afición es tan única que difícilmente tiene el potencial para atraer al público por sí sólo: **los juegos de exploración**.

Se podría decir que en realidad la exploración es **la auténtica base de un juego de aventuras**, algo que incluso se puede aplicar en la vida real. Cuando alguien dice que se va de aventura normalmente se refiere a que se va de viaje a un lugar apartado o exótico. Pero nosotros lo entendemos en el mundillo como el típico título de acción-aventuras que podemos encontrar en los *Uncharted* o *Tomb Raider* por ejemplo. Sin embargo, esto no es más que una de las versiones más «suaves» de la exploración, una manera de que el grueso del público pueda acercarse a esta experiencia de una forma sencilla, como parte de un todo mucho más cercano y conocido

Hasta el momento han sido pocos los juegos que han probado suerte con este género como motivo principal, y su resultado ha sido un tanto irregular, con algunos éxitos decentes y otros fracasos considerables. Y es que en su gran mayoría, o posiblemente todos, se reducen a **la esfera *indie*** con un juego de presupuesto limitado. Aún así casi todos han incluido toques de otros géneros que puedan hacer el título algo más comercial, o incluso los han hecho igual de importantes que la propia exploración, como por ejemplo los puzles, el misterio o el miedo.

Algunos juegos recientes que se podrían entrar en esta categoría de exploración, o al menos con un peso importante en este apartado pueden ser ***Everybody's Gone to the Rapture, Submerged, Wonder, Dear Esther*** y por supuesto el que seguramente se corone como rey indiscutible del género, el futuro ***No Man's Sky***. Sin embargo acorde a nuestros gustos y preferencias con la cantidad de exploración que debe tener un juego podríamos quitar algunos de los que están en esta lista o también incluir otros, como por ejemplo ***Journey*** o ***Firewatch.***

Pero eso no es lo más importante. Un auténtico fan de los juegos de exploración va a **disfrutar con cada posibilidad que se le presente** de investigar un escenario o paisaje a su manera, ya sea con juegos basados en esta particularidad o aquellos que sólo ofrecen pequeños guiños. Explorar unas ruinas en las que imaginarnos cómo podría haber sido en su momento de gloria; o quizá los restos abandonados de un campamento durante un escenario post-apocalíptico; puede que la majestuosa y cruel belleza de la inmensidad de un desierto; o incluso nuevos planetas a descubrir en su totalidad.

Explicar la magia de este peculiar género es complejo para alguien que nunca lo ha experimentado. Y con los tiempos que corren hoy día se está haciendo aún más difícil. Ahora lo que **se busca es la recompensa en la inmediatez**, obtener algún tipo de crédito por insignificante que haya sido nuestra aportación: «medalla de oro por la mayor curación a aliados en tiempo de objetivo...» Cualquier excusa es buena para que el jugador se sienta realizado y que por tanto continúe volviendo a por más.

En la exploración en cambio ocurre justo al contrario. Te puedes pasar mucho tiempo, minutos o incluso horas, sólo para llegar a un lugar específico en el que luego acabas descubriendo que no hay lo que esperabas encontrar, o puede que directamente no haya nada destacable. **Se necesita mucho más tiempo para una recompensa supuestamente mucho menor,** lo que puede ocasionar frustración al jugador medio acostumbrado a ese premio asequible.

Sin embargo resulta que para el aficionado al género **la recompensa no estaba en el destino, sino en el propio viaje**. Seguir una aventura de exploración no se basa en ir de un punto a otro realizando descubrimientos como en una contrarreloj, más bien al revés. El propio viaje hacia ese otro lugar seguramente se verá salpicado de innumerables momentos en los que vemos otros detalles que nos incitan a hacer pequeñas paradas durante nuestro periplo, que a su vez nos pueden atraer hacia otros puntos, y así una y otra vez. Lo que al principio parecía ser un pequeño paseo hacia el siguiente punto para ser descubierto se ha convertido en toda una odisea, **más memorable aún que el mero objetivo que pretendíamos encontrar.**

Un juego que busque considerarse de este género va a suponer **una experiencia pausada**, a menudo relajada y agradable. El argumento puede tener un gran peso en su desarrollo o puede no tener apenas ninguno, quizá el trasfondo es el motivo que nos hace embarcarnos en este viaje, o quizá es el propio viaje lo que nos desvela ese trasfondo. **Cada título nos presenta nuestro viaje como una experiencia distinta**, en el que el propio escenario se presenta como una parte muy importante de él, o a veces incluso es el protagonista total. Un concepto un tanto abstracto que probablemente pocos están dispuestos a aceptar.

Sin embargo si alguna vez te has parado a **contemplar un escenario** sin ningún motivo aparente, si alguna vez has estado un rato investigando unas ruinas a pesar de que no había nada que encontrar, si alguna vez has llegado hasta la esquina más alejada de un mapa sólo por saber qué había allí, quizá tengas alma de explorador aunque aún no lo sepas.

Posiblemente todo el mundo tenga entre sus juegos favoritos uno en el que la exploración sea uno de sus pilares pero nunca se había parado a pensarlo; y más ahora que hay varios que han tenido éxito, quizá camuflando este género de manera inteligente, como *Everybody's Gone to the Rapture*, *Journey* o *Firewatch*. Pero en unas semanas llegará un juego que **no tiene miedo en demostrar claramente no sólo que se trata de su mayor atractivo, sino que además lo hace con el viaje más grande jamás visto en un videojuego**. *No Man's Sky* llegará como el abanderado de un género injustamente olvidado, con una arriesgada apuesta que puede encumbrarlo o enterrarlo aún más. Aún parece pronto para sacar conclusiones, p**ero puede que lo importante no sea qué ocurrirá al final, sino cómo vivir ese viaje.**





# ENTRETENER O DIVERTIR

## HE AHÍ LA CUESTIÓN

**POR IVÁN RAMÍREZ**

Como jugadores, adquirimos videojuegos con el fin de ocupar nuestro tiempo de ocio o como mero hobby e incluso como profesión, si se diera el caso de que el individuo es analista profesional de videojuegos o se dedica a competir profesionalmente en algún equipo. Sin embargo, para responder a la pregunta de **por qué jugamos**, es necesario detenernos a analizar todas las posibilidades dentro del amplio abanico de respuestas que encajan en la cuestión.

En principio, **jugamos a videojuegos para entretenernos** puesto que ocupan varias horas de nuestro día a día y cuando nos ponemos a los mandos del título de turno a menudo perdemos la noción del tiempo. De hecho, atendiendo a la definición de la palabra *entretener*, sabemos que significa «pasar el tiempo de forma agradable». **¿Los videojuegos cumplen esta definición? Sí, sin lugar a dudas**. Cuando jugamos, pasamos un tiempo agradable la mayor parte de las veces, aunque siempre están esos títulos que no nos hacen pasar un tiempo especialmente agradable por su naturaleza, como los *Survival Horror*, o algún *Action RPG* más exigente de la cuenta como pueden ser los *Dark Souls* de turno, donde volcamos muchísimas horas, pero... ¿nos entretienen? ¿Pasamos un tiempo agradable jugándolos? ¿Tenemos una sonrisa en la cara cuando algún fantasma nos pega un susto de infarto, cuando estamos en tensión, o cuando luchamos contra algún jefe? ¿Nos reímos a carcajadas cuando nos matan

una y otra vez, cuando avanzamos con tensión esperando cualquier emboscada? Supongo que no, pero igualmente, ocupan nuestro tiempo.

Y es en este punto **donde cabe preguntarse si es necesario divertirse jugando.** Cada uno tiene su punto de vista con respecto a esta cuestión porque, ciertamente, hay tantos como jugadores hay, y cada uno concibe esto de manera distinta. En mi caso soy tajante: **los juegos no tienen por qué divertir, de hecho es secundario**. Los juegos deben entretener, pero no en el sentido literal, sino entretener como ocupación de tiempo realizando una tarea que nos reconforta, aunque no nos divirtamos en el proceso. En otras palabras, **basta con que un juego nos anime a seguir jugando, sea cual sea su premisa, su género o su estilo, para que cumpla su función a la perfección**. Los videojuegos son productos de entretenimiento, de la misma forma que puede serlo el cine, y en el cine nos encontramos con una lista casi interminable de géneros que no tienen necesariamente por qué hacernos reir. Pues en este caso pasa lo mismo.

Está claro que el prisma con el que afrontamos esta cuestión **variará no solo de acuerdo con cada sujeto, sino también en con periodo de la vida en el que nos encontremos, y fundamentalmente, nuestra edad**. Cuando somos niños, considero que **es imperativo que un juego nos divierta** puesto que no estamos preparados para afrontar un juego de terror o que posea un alto nivel de dificultad puesto que no nos hallamos en esa etapa de madurez como para comprender en profundidad la premisa del título, asimilarla y aceptarla. Buscamos diversión, buscamos color, buscamos reír, buscamos simpleza, buscamos sencillez. *Silent Hill, Resident Evil, Outlast, Ninja Gaiden, Super Meat Boy*... Dudo que un niño de menos de doce años pueda encontrar alguno de estos títulos divertidos, aunque como todo, hay excepciones.

A medida que crecemos, nuestras expectativas y exigencias irán variando, y una vez nos hallemos en la adolescencia, nos podremos permitir el lujo de ampliar el ratio de aceptación, y descubrimos más géneros, le damos otra oportunidad a aquel juego que éramos incapaces de jugar por miedo o falta de habilidad, y ahora resulta que no solo podemos, sino que nos gusta. Y como nos encontramos en una etapa de la vida en la que, por fortuna, no tenemos responsabilidades más allá de estudiar y hacer tareas puntuales, podemos volcar una cantidad de horas insana de nuestro tiempo de ocio en videojuegos. **Es aquí cuando ya empezamos a afinar gustos, a ampliarlos, a cambiar la concepción que tenemos de este medio de entretenimiento, y por tanto ya no tienen por qué divertirnos**. Basta con que podamos ocupar horas en él.

Superada esta etapa y entrando en la etapa adulta, ya hay más responsabilidades, hay trabajo, hay pareja, hay vivienda, hay coche y hay ocupaciones. Por lo tanto, si seguimos jugando a videojuegos, no tenemos el tiempo de antaño y **nos vemos obligados a ajustar lo que buscamos porque no podemos tirar el tiempo como antes hacíamos, y nos damos cuenta de que cada hora vale oro,** y que no todos los juegos se merecen esas horas. Por tanto, podríamos volver a decir que queremos que los juegos nos diviertan, pero nuevamente, cada persona es un mundo y puede bastar con que nos entretengan pero no consu-

En las últimas décadas y con el auge en este ámbito, hemos asistido a un cambio en la mentalidad de los jugadores, y de los estudios, quizá propiciado por la infinita libertad que poseen los desarrolladores independientes (*indie*, como ahora gusta llamarlos, gracias, Shakespeare), en lo que a géneros y premisas respecta. Anteriormente teníamos una lista muy amplia de géneros que saciaban la mayor parte de los gustos, y también es cierto que la comunidad de jugadores era muchísimo más pequeña que la actual. Desde hace varios años, las consolas, como los ordenadores, se han popularizado, y si no son consolas son móviles, pero el caso es que prácticamente todo el mundo puede jugar si así lo desea, y tiene a su disposición un inabarcable catálogo de títulos en muchas plataformas que sacie sus gustos, y, de nuevo, entretenga. Y los desarrolladores han tenido esto muy presente para ofrecer premisas distintas.

Por tirar de un tópico, **cuando pienso en juegos divertidos, tengo que pensar en Nintendo. Y cuando pienso en Nintendo, pienso en Mario**. Creo que puedo generalizar al decir que los juegos de Mario son, en su mayoría, divertidos. Y son divertidos en todas las etapas, siempre y cuando te guste su premisa. Seas niño, adolescente o adulto, un juego de Mario es capaz no solo de entretenerte, sino de divertirte. Y como Mario, hay una cantidad inabarcable de títulos que de igual forma pueden divertir. Pero Nintendo no es la única desarrolladora ni Mario es la única saga, por lo tanto, ya tenemos más opciones, más juegos, más premisas, más géneros, más personajes, más universos, más planteamientos y más formas de entretenimiento, más propuestas interesantes que no obedezcan forzosamente al objetivo de divertir. **Si bien los videojuegos nacieron con la misión de divertir, considero que esa meta ya se ha ido diluyendo con el paso del tiempo**. E, inevitablemente, ha hecho que más personas jueguen y haya muchísima más gente alrededor de la industria y siendo partícipe de ella.

Un juego cumplirá su función de entretener mientras nos ofrezca un motivo para seguir jugando, valga la redundancia. Pero es que, por lógico y redundamente que resulte, es así. **No jugamos a juegos que no nos gusten, que nos aburran, que no nos inviten a seguir invirtiendo horas en él.** Normalmente, quiero decir. A menudo, los analistas de videojuegos se ven obligados a jugar a títulos que no son de su gusto por mera exigencia de la profesión, pero igualmente deben sacar todo el jugo al juego para poder ofrecer una visión objetiva de lo que ofrece, divierta o no. Pero al margen de este caso particular, el juego, mientras nos mantenga «atado» al mando, cumplirá su objetivo. De ahí viene la fama de adictivos que poseen, puesto que todo se reduce a esto. Si un juego nos engancha, nos alienta a seguir jugando, entonces nos entretiene, aunque no nos divierta.

Podemos querer avanzar en el argumento pasando por una fase que no resulta especialmente interesante de cara al entrenimiento *per se*, pero mirando hacia ese objetivo último que es avanzar en la historia para ver qué nos deparan los acontecimientos futuros, avanzamos en ese trámite y nos sobreponemos a una situación que no nos gusta persiguiendo esa meta última. **Este proceso es entretenido, aunque sea aburrido, puesto que una vez superado estaremos atentos a ese desenlace de los acontecimientos**, a su evolución, a los cambios, y esto sí que nos puede llegar a divertir, o como mínimo entrenter haciéndonos pasar un rato agradable. La adicción a la trama es la que nos ancla, la que nos anima a seguir adelante aunque pasemos por etapas que no captan nuestro interés, pero tenemos en mente llegar al final.

En los juegos pertenecientes al ámbito del terror, creo que pocas veces podremos considerar un título de este estilo como «divertido», salvo que nos haga gracia ver a otra persona jugar y que esté al borde del colapso de miocardio por los sustos, en cuyo caso sí podremos considerarlos divertidos. Pero si somos nosotros los que sufrimos la angustia, los sustos, las pulsaciones aceleradas, el no querer avanzar por temor a lo que encontremos, la tensión permanente... Definitivamente, no es divertido, pero sin embargo, **hay personas que encuentran esta premisa realmente entretenida e incluso adictiva**, siendo auténticos *fans* del género de terror. Personalmente, no puedo jugar a este tipo de juegos de forma prolongada ni con cascos porque mi corazón no da para más, pero sí puedo empatizar con esa sensación de querer más. Es, simplemente, otra forma de entretenimiento que no obecede a la pura diversión ni a pasarlo bien.

Ahora bien, si un juego no nos entretiene... entonces hay un error, bien sea en el juego, que no logra cumplir su meta, o en el jugador, que no encuentra lo que busca en ese juego o bien no encaja con ningún género de su agrado. Si nos hallamos en el segundo caso no pasa absolutamente nada, pues hay juegos que no son para todo el mundo, pues como decíamos anteriormente, tenemos el privilegio de tener un juego para cada gusto, y si no lo hay ahora mismo, alguien estará desarrollándolo. Pero si se trata del primero, podemos hablar sin género de dudas de un fracaso de producto, pues no cumple con la función de entretener. Que entretenga es fundamental, primario e indispensable en un juego, mientras que la diversión ocupa un escalón inferior dentro del rango de importancia.

Teniendo todo esto en cuenta y a modo de conclusión, podemos apreciar un cambio bastante evidente en la concepción del videojuego como forma de diversión. Los avances en la industria han ido modificando esta concepción hasta diluirla por completo y transformarla, quizá rebajando incluso el nivel de exigencia que les pedimos. **Ya no pedimos a los juegos que nos resulten divertidos, les pedimos que nos entretengan**, que cumplan con nuestras demandas acordes con nuestra edad y situación personal, y que se amolden a nuestros gustos, aunque no resulten divertidos. Los juegos deben entretener, pero también pueden divertir.

# LO QUE APRENDEMOS DE LOS **VIDEOJUEGOS**

**POR MATEO GÓMEZ**

No es ningún misterio que a día de hoy los videojuegos no tienen el respeto que muchos de nosotros creemos que se merecen tener. Quien no se ha encontrado en su vida con un «deja de jugar a la Nintendo» o la ya muy mítica frase de que «los videojuegos te hacen violento».

Lo cierto es que estas frases, aunque absurdas para nosotros, se han perpetuado hasta el día de hoy en mayor o menor medida, pero a mi parecer son fruto del desconocimiento parcial y, en muchos casos, absoluto del medio. Y es por estas frases por las que siento la necesidad de hablar de cómo **los videojuegos no son capaces solo de entretener, sino que también, en más ocasiones de las que creemos, son capaces de educar al jugador.**

No voy a hablar de los argumentos más típicos a los que se suele recurrir: que aumentan los reflejos o que suponen un incremento en el aprendizaje, sino en lo psicológico y en cómo los videojuegos muchas veces pueden enseñarnos valores en los que *a priori* no nos fijamos pero que están ahí.

Esto puede parecer complejo, pero no es muy difícil de entender. A menudo **los videojuegos son capaces de enseñar valores tan importantes como la lucha contra el racismo o la justicia.** Voy a usar algunos ejemplos y espero que así podáis entender de lo que estoy hablando.

Aquellos que hayáis jugado ***Fallout 3*** recordareis seguro el término de «piel suave» o «necrófago», ambos términos eran usados frecuentemente en el Yermo entre grupos de humanos en un tono despectivo, y nosotros c**omo jugadores vivíamos un conflicto racista de primera mano, teniendo la posibilidad de resolverlo por nuestra cuenta**. Esto no hace sino intentar mostrar el daño que estaba produciendo la segmentación de la raza humana  y reflejando el sufrimiento de los afectados por estos hechos que a menudo no deseaban el mal para ninguna de las dos partes. Claro que luego aparecía un *Supermutante Overlord* y entonces el racismo y las buenas formas volaban en un segundo.





Otros ejemplos que podrían servir y que muchos seguro conoceréis serían ***Dishonored*** e ***InFamous***. Ambos juegos nos plantean un esquema en el que tenemos a nuestra entera disposición un poder casi ilimitado, algo que nadie o casi nadie tiene, pero estamos —debido a malas acciones de otros— en una mala situación por ser lo que somos y en nuestra mano está oponernos a ese poder, aplastándolo cruelmente con la fuerza que se nos ha otorgado; o bien demostrar ser más nobles que ellos, haciendo ver a la gente que estos que nos oprimieron y tomaron el poder eran realmente el enemigo y no nosotros Esto pone al jugador en la tesitura de decidir qué es para él la justicia y de qué forma aplicarla. **Nos están educando sobre el poder y su abuso de una manera muy inteligente** además de interesante, algo que yo considero un auténtico logro.

Esto nos permite aprender de nuestras acciones con lo que conocemos como sistemas de karma, que ponen de manifiesto que escoger el abuso de poder provocará consecuencias en muchos casos nefastas para todo el elenco de personajes, llegando incluso a repercutir en el propio protagonista, y que si lo usas bien y en su justa medida la gente será más feliz por ello y las consecuencias negativas serán menores o nulas. Sin quererlo, los videojuegos nos están educando sobre esto de una forma sutil.

Por supuesto hay excepciones, como los juegos de lucha, que tienen como objetivo último ganar a tu adversario y nada más, pero teniendo en cuenta que son un género entre muchísimos, es algo que estoy dispuesto a pasar por alto.

Yéndome a un ejemplo más general podría hablaros del primer *The Legend of Zelda*. Si os paráis a pensarlo, podréis ver que la obra de Miyamoto, de una manera un poco generalista pero muy apropiada, **enseña al jugador a luchar por lo que quiere aunque las dificultades sean muchas.**

Algo parecido hace *Dark Souls*, donde **la muerte no es el final sino algo que hay que afrontar**, y que por muy difícil que sea la situación, por muy desesperado que sea todo, siempre se puede avanzar y habrá una luz al final del camino como recompensa por tus esfuerzos.

Ya ni hablamos de *Journey*, donde si tenéis la suerte de encontrar un compañero de viaje, os garantizo que **el tiempo que paséis juntos os enseñará mucho sobre el trabajo en equipo**. Y eso que en *Journey* no hay posibilidad de usar ningún sistema de comunicación con el otro jugador más allá de que tu personaje cante, de hecho ni siquiera sabes quién es el otro jugador, pero ahí estáis superando los obstáculos en equipo.

Lo cierto es que, como decía, tras ese carácter lúdico que muchos tienden a ver cómo único, que bien es cierto que está ahí, existe una forma diferente de ver las cosas. Los videojuegos te plantean situaciones en las que tú jamás estarías en la realidad, como ser un rey, tener poderes o estar en un universo alternativo. Todo esto añade una perspectiva diferente, lo que te permite a ti como jugador aprender de los dilemas a los que se enfrentan ciertos personajes o de cómo ciertas condiciones que tú creías buenas o correctas en primera instancia, acaban afectando de manera negativa a la gente si no son bien llevadas.

Por último, me gustaría recalcar lo que con este texto quiero conseguir y es **que nos olvidemos de los videojuegos como agentes dañinos de nuestras mentes y a cambio, darles la bienvenida como colaboradores de la creatividad y la educación en multitud de temas**. No solo son un medio de entretenimiento, por lo que la respuesta está en vosotros, los nuevos jugadores y nosotros, los nuevos medios, que podemos mostrar esto no como la mera acción de machacar botones sin más, sino algo que sabe transmitir valores y hacernos ver cosas que nos pueden enseñar más de lo que ningún profesor puede hacer en una clase.



*Overwatch* - Ilustración de **VirtuousArt**

# NO ES **CENSURA** TODO LO QUE INCOMODA

**POR LAURA LUNA**

**Los videojuegos llevan casi toda su historia demonizados por ciertos sectores.** Estamos hartos de oír sandeces como que te hacen violento, que son una pérdida de tiempo, que son para niños pequeños… Y entre todos estos cacareos, se eleva un monstruo final que lleva acompañando a la industria (al igual que a otras industrias dedicadas al arte o al ocio) desde que tenemos memoria: **la censura.**

Son más que conocidos los escándalos como la ausencia forzada de todo elemento nazi en los *Wolfenstein* en Alemania, de cómo el *The Stick of Truth* no pasó el filtro del moralismo con sus sondas anales (y la propia Ubisoft accedió a la censura con mucha acidez, con el famoso pantallazo del ***facepalm*** del David de Michelangelo) y de cómo Nintendo no permitió que *Mortal Kombat* llegara a sus consolas con todo el esplendor de su violencia que, por otro lado, es una de sus marcas personales.

El tema ha vuelto a resurgir a raíz de la famosa pose de presentación de Tracer de *Overwatch* y la polémica por el nuevo *Dead or Alive*, entre otros escándalos. Esto me hace llegar a una conclusión: **el término «censura» en sí se está desvirtuando y se está convirtiendo en una palabra casi comodín para definir cualquier crítica que se da dentro de la industria.**

El asunto de la pose de Tracer no fue censura, tal y como se denunció en varios medios. **Los fans criticaron esa pose porque era impropia del personaje de Tracer** (más que dar una pincelada sobre su carácter jovial y su agilidad, parecía que estaba exhibiendo su trasero) y la propia Blizzard reflexionó sobre el tema y decidió, *motu proprio*, modificar dicha presentación del personaje. Podía haberlo dejarlo como antes o no, y *Overwatch* podría haber seguido viendo la luz y, seguramente, gozar del éxito que está teniendo actualmente. **De haber existido censura, a Overwatch no se le habría permitido salir a la luz a menos que se hicieran ciertas modificaciones**.

Censura no es que se haga una crítica negativa a un juego**, puesto que las críticas forman parte de la libertad de expresión**, tan mal entendida. Censura es que una imposición externa (sea un país o una distribuidora) no permita que un juego vea la luz debido a elementos que consideren criminales (generalmente sexo y violencia, que por otro lado forman parte de la naturaleza humana) y exijan que éstos se eliminen o se modifiquen. No hace falta explicar que es una funesta mordaza a la creatividad ni la necesidad de separar ficción de realidad, como la de entender que no hay nada de inmoral ni pernicioso en el sexo. Tampoco es necesario explicar que no todos los juegos son para niños, a pesar de que hay padres que parecen necesitar una instrucción sobre el uso del código PEGI y el ERSB.

¿Y qué hay cuándo es el propio autor quien se censura a sí mismo? **¿La tan conocida autocensura?** Al igual que en otras disciplinas artísticas, al crear un videojuego se debe pensar en su alcance; uno de los puntos más importantes que deben tenerse cuenta es el público al que va dirigido. ¿Se pretende que sea un éxito de masas? ¿Su máxima aspiración es ser disfrutado de manera gratuita para navegador, sin ánimo de lucro? ¿Es para un público adulto o infantil? ¿Es adecuado a gente que le gusta pasar horas a la consola o para echar una partida rápida en el móvil durante los trayectos en metro? Todas estas preguntas influenciarán en el diseño y afectarán a la propia creatividad, al mismo tiempo que avivarán el dilema interno de todo artista: ¿hago el juego que me gustaría hacer, sin tener en cuenta los gustos de sus posibles jugadores, o escucho a su posible público para darles el juego que les gusta? Esta misma pregunta se responde sola según a quien se quiera dirigir el juego. Si se desea crear un título para todos los públicos, habrá cientos de trabas para incluir temas de consumo de drogas, o una escena violenta o de cama. ¿Es esto autocensura? **Es el propio autor quien debe valorar si prefiere o no adaptar la obra que le gustaría al público al que se pretende dirigir y a las normativas vigentes, o más bien plantearse otro tipo de público.**

A su vez, gracias a las redes sociales las desarrolladoras **tienen un contacto más cercano con sus usuarios**, con lo cual los comentarios, impresiones y críticas a los juegos fluyen mejor. Si bien hay algunas que optan por ignorarlos y atenerse a su propia visión, otras deciden escucharlos y tener en cuenta su opinión, reflexionar y considerar posibles mejoras a su juego, como sucedió con Tracer. Al fin y al cabo, una compañía grande no busca hacer juegos para sí misma, sino para un público que es cada vez más amplio y plural, con lo cual es lógico tenerlo en cuenta a la hora de crear algo que se le pretende vender.

La lucha de la libertad creativa contra la censura es casi tan eterna como la del bien y del mal. No obstante, es importante **no desvirtuar el significado de dicho concepto,** precisamente para poderlo identificar y diferenciarlo de lo que es la voz del usuario, que pertenece a la libertad de expresión que todos intentamos defender.



# ¿conseguirá la LEGIÓN ARDIENTE salvar AZEROTH?

**POR MARC ARAGÓN**

A día de hoy, pocos hay que no conozcan *World of Warcraft*. El MMO por excelencia, **el juego de rol que creó una tendencia y que *sigue* siendo un referente para muchos juegos MMORPG**. El juego lleva en marcha y funcionando de forma ininterrumpida nada menos que doce años. Millones de personas han pisado Azeroth desde que se lanzó en 2004. **Blizzard tiene registradas más de 100 millones de cuentas** y, en su mejor momento, el juego contó con más de doce millones de jugadores activos. No hay duda de que la sombra de *World of Warcraft* es larga, pero parece que, poco a poco, los pilares en los que se apoyaba este titán van cediendo y los usuarios encuentran cada vez menos motivos para volver a este mundo virtual.

El juego original ofrecía algo que ningún otro juego del mercado tenía, **una experiencia compartida** en un mundo gigantesco. La variedad de razas que poblaban Azeroth permitía crear un personaje virtual único con el que explorar dos vastos continentes y vivir aventuras en compañía de cientos de personas. Blizzard utilizó las razas que habían creado en los juegos anteriores de *Warcraft* para crear dos bandos, la Alianza y la Horda, ofreciendo así un motivo a los jugadores para enfrentarse entre ellos y fomentar el juego competitivo. Esta división causó verdadero furor entre los jugadores, que desempeñaban sus papeles con entusiasmo y, de paso, coleccionaban *merchandising* de su bando.

«Con "Burning Crusade", los usuarios pasaron de ocho a once millones»

A medida que el juego crecía en suscriptores también lo hacía en contenido. Con su primera expansión, *Burning Crusade*, **sus usuarios pasaron de ocho a once millones**. Blizzard añadió nuevas razas y clases de personaje, además de Terrallende, una zona repleta de enemigos y nuevas posibilidades para sus jugadores. Este mundo estaba siendo asolado por la Legión Ardiente, un clan de demonios que amenazaba con invadir Azeroth. **Tanto la Alianza como la Horda enviaron sendas expediciones para combatir a los demonios y tomar el control de la situación**.

La segunda expansión del juego, ***Wrath of the Lich King*, mantuvo el interés de los jugadores, que aumentaron desde los once hasta los doce millones**. En esta ocasión, los valientes guerreros de Azeroth deben enfrentarse al Rey Exánime y su legión de no muertos que se hacía fuerte en el lejano continente de Rasganorte. En esta expansión se añadió una nueva clase, los Caballeros de la Muerte, antiguos sirvientes del Rey Exánime, que lo traicionaron y se aliaron con sus respectivas razas. Esta clase tenía la peculiaridad de comenzar el juego en un nivel avanzado, por lo que no era necesario recorrer todo el contenido del juego original y podíamos acceder directamente al contenido de las expansiones, ahorrando así bastante tiempo.

**Con la tercera expansión, el cataclismo llegó al mundo de *Warcraft* por partida doble**. *Cataclysm*, que así se llamaba la expansión, nos mostraba al dragón Alamuerte desatando su ira contra los continentes del juego original. De esta forma, Blizzard aprovechó este evento para remodelar las zonas más antiguas del juego y darles un aspecto gráfico renovado, además de añadir dos nuevas razas, los goblin y los huargen. Sin embargo, esto pareció no ser suficiente para atraer nuevos jugadores ni para mantener a los que ya jugaban de forma habitual. **A lo largo de esta expansión, la tendencia al alza del juego se rompió, pasando de los doce millones de jugadores a los nueve millones.**

Las dos siguientes expansiones no consiguieron devolver al juego a su antiguo esplendor. *Mist of Pandaria* consiguió atraer a muchos jugadores en sus comienzos, cuando las suscripciones llegaron hasta los diez millones, pero estos usuarios fueron dejando el juego en los meses siguientes. Hacia el final de la expansión, más de tres millones de jugadores no habían renovado su suscripción. A medida que se acercaba la quinta expansión, la llamada de las novedades atrajo de nuevo a los jugadores, que llegaron a alcanzar los diez millones tras la salida de *Warlords of Draenor*. **De nuevo, la fuga de jugadores continuó a lo largo de la expansión hasta la actualidad, cuando el juego cuenta con poco más de cinco millones y medio de jugadores.**

No hay que olvidar que estamos hablando de un juego que salió a la venta en 2004 y, por mucho que nos pese, el motor del juego no ha variado apenas en todos estos años, por lo que las novedades que se le pueden incorporar son muy limitadas. Se han añadido al juego nuevas razas y clases, hasta conseguir una variedad que es más que suficiente para la mayoría de jugadores, aunque Blizzard se empeñe en agregar nuevas cada pocos años. **Si con once clases diferentes no se ha conseguido remontar las cifras de suscripciones, ¿qué hace pensar a Blizzard que con doce lo conseguirán?** A esto hay que sumar que el funcionamiento de cada tipo de personaje cambia sustancialmente de una expansión a la siguiente, por lo que hay que «volver a aprender» a utilizar cada clase.

De acuerdo, es cierto que al añadir una nueva clase hay que equilibrar las demás, pero esta inestabilidad puede llegar a cansar a los jugadores. **El sistema de habilidades de cada clase cambia en cada parche**. Normalmente son cambios menores, ajustes del

daño o del área de efecto de una habilidad, pero con cada gran actualización estos cambios son más importantes, llegando incluso a eliminar algunas habilidades e incluir otras nuevas. Los árboles de talentos eran originalmente auténticos quebraderos de cabeza para los jugadores. Había que pensar cuidadosamente a qué habilidad se asignaba cada punto para conseguir un árbol equilibrado al que pudiésemos sacar el mayor provecho según nuestra forma de jugar. Ahora se limitan a tener que **escoger una de entre tres bonificaciones cada quince niveles**. En teoría, esta simplificación debería hacer el juego más atractivo para nuevos jugadores, pero pocos jugadores tuvieron la impresión de que salían ganando.

Sin embargo, otros aspectos no han evolucionado casi nada a lo largo de la historia del juego. El combate, por ejemplo, la parte central del juego, sigue en la misma línea que el juego original. Básicamente, consiste en acercarse al enemigo y pulsar los botones de las habilidades en el orden correcto. Evidentemente, a estas alturas sería imposible cambiar el sistema de combate, aunque sí han intentado hacerlo más dinámico. Algunos enemigos utilizan ataques que obligan a los jugadores a moverse de vez en cuando, aunque **se sigue sintiendo como un combate bastante estático y mecánico**. Este sistema quizá cumplía su objetivo hace diez años, pero hoy en día existen otros MMORPG que intentan innovar en este aspecto, algunos con resultados muy interesantes.

El otro aspecto que apenas ha variado es la narrativa del juego. Existen cientos de personajes en la mitología de Azeroth, algunos con historias realmente interesantes de las que se podría sacar un película. Sin embargo, durante el juego, los NPC se limitan a mostrarnos un pequeño texto donde nos cuentan sus problemas (que muy poca gente lee) y aceptamos la misión. Luego, llegamos a un cierto lugar, matamos a cierto enemigo o conseguimos cierto objeto. Volvemos a hablar con el personaje que nos encarga la misión y nos da nuestra recompensa. Teniendo en cuenta que a lo largo de nuestras partidas podemos llegar a hacer cientos de misiones, no parece tan mal sistema. **Sencillo y rápido, sí, pero sin contenido**. Podemos hacer una cadena de diez misiones sin saber el nombre de quien nos las encarga. Los eventos de más peso en la historia suelen ocurrir en las mazmorras de bandas, a los que hay que acudir en compañía de más jugadores y conseguir eliminar a todos los enemigos de la zona, algo que no es sencillo, precisamente. De esta forma, **si no encontramos con quien jugar o no conseguimos equipo de nivel avanzado, nos será imposible ver esa parte de la historia.**

Y así llegamos a la nueva expansión, *Legion*, que llegará a finales de verano. **Las novedades que trae esta actualización siguen el camino de las anteriores,** un nuevo mapa, aumento del nivel máximo y una nueva clase, el Cazador de Demonios. Esta clase será heroica, al igual que el Caballero de la Muerte, y comenzará su aventura en un nivel elevado para poder acceder rápidamente al contenido de la expansión.. Su historia comienza en un lugar llamado Mardum, el abismo devastado, donde el hechicero orco Gul'Dan sigue haciendo de la suyas. Como siempre, Blizzard ha hecho un trabajo soberbio con el diseño y ambientación de la nueva zona, que esta vez será más oscura que las anteriores. El enemigo a batir en esta ocasión será la Legión Ardiente, la antigua horda de demonios que vuelve a amenazar a las razas de Azeroth. Además de la nueva clase de personaje, la otra gran novedad serán las armas artefacto. Al comienzo de la aventura participaremos en una cadena de misiones que terminará recompensándonos con un arma legendaria que será diferente para cada especialización de cada clase. **Estas armas mejorarán con nuestros avances y contarán con su propio árbol de habilidades,** similares a los que existían en épocas anteriores.

Por lo demás, el resto del juego apenas ha recibido variaciones más allá de optimizaciones de la interfaz y algunos mecanismos de clasificación de objetos. **Blizzard ha seguido el camino que le ha llevado a perder siete millones de suscriptores**. Posiblemente, esperan aprovechar el empujón de la película que llegará pronto a los cines para atraer a nuevos jugadores. Sin embargo, atraer jugadores nunca ha sido el problema de *World of Warcraft*, que consigue millones de nuevas suscripciones con cada expansión. El problema está en si esta expansión podrá retener a los jugadores y hacer que sigan jugando un mes después de su lanzamiento. Añadir un segundo árbol de talentos quizá guste a los jugadores más veteranos, ya que representa una capa de profundidad y personalización de personajes.

**Blizzard pretende crear un juego complejo y profundo para los jugadores más exigentes, que sea, al mismo tiempo, fácil de comprender y utilizar para jugadores nuevos**. Esto es algo que lleva haciendo desde que las suscripciones comenzaron a bajar. La cuestión es que han seguido bajando. Si existe un problema y la primera solución no resulta, quizá habría que intentar algo diferente. El salto al cine seguro que le devuelve algo de la visibilidad que ha ido perdiendo con los años, si consiguen que la película esté a la altura. Aprovechando el tirón del cine, quizá consigan una buena cantidad de suscriptores, pero deben asegurarse de que los jugadores encuentren algo que atraiga a los nuevos y convenza a los antiguos. Definitivamente, si con estrategias del pasado no se ha conseguido recuperar el nivel de suscripciones, quizá sea el momento de decir adiós a *World of Warcraft* y pensar en un nuevo proyecto, en lugar de estirar el mismo juego durante doce años.



«Quizás sea el momento de decir adiós a Azeroth y pensar en algo nuevo»

# SIGILO
## ¿UN GÉNERO?

**POR LUIS MIGUEL MARTÍN**

Servidor es un fan de la saga *Metal Gear,* uno de los llamados juegos de "*sigilo*", pero realmente **no es uno de sus puntos fuertes;** o al menos queda en un segundo plano cuando jugarlo en la dificultad *European Extreme* supone todo un reto para el jugador.

Si lo pensamos bien, ¿existe realmente un género denominado «sigilo» o es tan sólo una parte jugable dentro de un género? ¿Quizá es una forma de afrontar los objetivos de un determinado título? ¿Podemos, si no es así, considerar que es un subgénero dentro de un llamado supergénero?

Hagamos un ejercicio de observación de los géneros, donde solemos ver algunas notas **disonantes** que suelen encontrarse, donde perteneciendo a determinando género decide cambiar la fórmula jugable. En el género de estrategia, creo que cualquier jugador co-

# ¿POR QUÉ NO SE HAN DESARROLLADO MÁS JUEGOS COMO DISHONORED O THIEF?

noce el título *Age of Empires.* Bien, nuestro objetivo era montar un ejército lo suficientemente fuerte y desarrollado como para diezmar las tropas enemigas y alzarnos con la victoria en la escaramuza. En la **contraparte** de dicho género podemos encontrar otros juegos como *Commandos* o *Desperados* que **no tuvieron mucho reconocimiento** —quizá el primero sí, por estar desarrollado por españoles—.

Estos títulos, siendo también de estrategia, no se centraban en crear un ejército gigantesco. Teníamos a nuestra disposición un par de personajes controlables, cada uno con sus habilidades, y había que impedir que nos descubrieran a toda costa puesto que **dar la alarma se convertía en todo un suicidio**. Era aquí donde se ponía a prueba la **paciencia** y la astucia del jugador, ya que no era para nada tarea fácil pasar desapercibido. Por supuesto, era posible pasarse algunas secciones disparando como si no hubiese mañana, pero no era la regla general. ¿Por qué no se explotó más este tipo de juego o este género? ¿Por qué no se ha usado más este subgénero —podríamos llamarlo— de la estrategia?

Si buscamos dentro de un género más poblado, como serían los **juegos en primera persona,** tampoco se libran de este tipo de distinciones o formas de abarcar las misiones dentro de los títulos. Donde solemos encontrar *Call of Duty, Battlefield, Medal of Honor* o *Borderlands* —por citar diferentes casos—, también podemos encontrar títulos destacables como *Dishonored,* que se queda a medio camino entre sigilo y un «mata-mata», dándole al jugador la opción de elegir cómo decide afrontar su camino a lo largo del título. Sólo somos un hombre con una espada, una pistola o ballesta y algunos poderes, y podemos usar toda esta combinación armamentística para cortar cabezas sin parar o podemos usarlo todo para pasar desapercibidos por los escenarios y llegar nuestro objetivo **sin ser vistos** e incluso sin matar a nadie.

Es decir, se ponen en la mano del jugador ambas opciones y posibilidades para encarar el título, dependiendo de cuál escojas o cuál se adapte a tu forma o estilo de jugar, **varía, y mucho, la experiencia jugable**. Porque obviamente, no es lo mismo completar *Dishonored* sin matar a nadie y sin ser visto que decapitando a todo bicho viviente de la ciudad de Dunwall.

Es este un claro ejemplo de lo que quiero reseñar, ¿cuántos juegos como *Dishonored* o *Thief* hemos tenido en la pasada generación? **¿Por qué no se han desarrollado más de este tipo?**

No me gustaría pensar que este género —lo denominaremos así a partir de ahora—no gusta entre los jugadores o que no se valora tanto como los demás. Personalmente, la primera vez que jugué *Dishonored* fue en la dificultad más fácil y arrasando con todo a mi paso: a la media hora lo dejé por puro aburrimiento. Tiempo después, decidí darle otra oportunidad, pero esta vez j**ugándolo en la máxima dificultad e intentando completarlo sin matar a todo el mundo y sin ser visto.** Y qué puedo decir. Mi visión cambió radicalmente acerca del juego y se ha convertido en uno de mis favoritos de la pasada generación. Y esto es sólo una parte que ejemplifica c**ómo puede cambiar por completo la experiencia jugable si cambiamos la forma de jugar**.

Otro ejemplo que podría poner es el de *The Last of Us*, para cualquiera que lo haya jugado no le sorprenderá si digo que una gran parte de la base es la misma que la de *Uncharted*, de hecho, éste último *Uncharted 4* ha sido una mezcla entre los anteriores títulos de la saga con situaciones que podemos encontrar predominando en *The Last of Us*, que supuso una revolución en lo que a títulos de Naughty Dog respecta.

Si se nos pasa por la mente la simple idea de reducir a todos los enemigos a disparos, seguramente la jugada nos salga mal y nos quedemos bloqueados hasta que no cambiemos la forma de jugar. No estamos ante un juego de disparar —¡pero sí es de los creadores de *Uncharted*!—, estamos ante un juego de **ocultarse** y pensar fríamente los siguientes pasos que vamos a dar, o de lo contrario, nos podemos quedar cargando partida hasta el infinito.

Sí, como bien he dicho antes, *The Last of Us* tiene una grandísima base que hemos podido encontrar en *Uncharted,* tiene esos escenarios que nos dejan con la boca abierta, tiene una carga argumental importante, tiene objetos coleccionables a lo largo del juego… en fin, muchísimas partes de la misma pieza, pero reconvertida a un juego donde el sigilo **debe predominar** o seremos pasto de los enemigos.

Quiero pensar que *The Last of Us* ha sido todo un éxito por su planteamiento y premisas iniciales y no por haber sido desarrollado por Naughty Dog o ser un exclusivo de Sony. Y viendo la aclamación popular que ha tenido, sigo sin comprender por qué este género no **destaca** más o no se explota más.

El último ejemplo que me gustaría sacar a la palestra es el del famoso *Mark of the Ninja,* un juego *indie* que tuvo una gran acogida y supuso un descubrimiento para muchos —entre los que me incluyo—. *Mark of the Ninja* es bastante sencillo en lo que a planteamiento respecta; no tiene una carga argumental profunda, pero jugablemente es toda una delicia y de nuevo, **hace un gran énfasis en el sigilo**. Estamos ante un juego de *scroll* lateral donde jugamos con sombras, niveles y escondrijos que nos ocultarán de los enemigos que pueblan los escenarios. Juegos de *scroll* lateral tenemos muchos y muy variados desde que el videojuego es videojuego, pero es difícil encontrar uno que haga las cosas tan bien y suponga un reto para el jugador como *Mark of the Ninja*.

Por esto y por muchas más cosas me pregunto todo esto: me pregunto si realmente es un género que gusta entre el público, me pregunto por qué no se explota tanto esta faceta, esta forma alternativa de jugar a un videojuego. Me pregunto, por último, por qué no tienen las narices como las han tenido otros para plantarse ante el exigente público con un juego de un género que todos conocemos, pero habiéndole dado **una vuelta de tuerca** de tal forma que se convierta en un reto para el jugador, que lo lleve a la locura y desborde su paciencia, pero teniendo muy claro que la recompensa por completarlo es **reconfortante** y muy satisfactoria.

# EL RETORNO DE LA ARENA

POR ALEJANDRO CASTILLO

Desde el final del siglo XX los *shooters* han vivido una transformación paulatina conforme nos adentrábamos en los 2000. El género vivió su época dorada durante los 90' con títulos de la talla de *Doom, Duke Nukem, System Shock, Quake* o *Unreal Tournament* –entre otros–. Muchos hemos crecido con un teclado y ratón bajo el brazo, entre los grandes títulos que nos brindaban el mundo del videojuego. Pero con el avance de la tecnología, **el género también ha avanzado... pero no siempre en la dirección adecuada**.

El gran cambio vino a raíz del éxito de la franquicia *Call of Duty*. Unas consolas más asentadas y la llegada de internet a la mayoría de hogares hicieron el resto. Su propuesta realmente no dista mucho en comparación con sus hermanos de armas. **La simpleza jugable aún reside a día de hoy** como uno de los mayores atractivos de cara al público, pero algunas mecánicas modernas –como el *sprint*, el apuntado de mirilla de hierro o las ventajas– son las que chirrían si echamos la vista atrás. Y como todo en esta vida, **quien tiene éxito acaba siendo una figura a seguir**.

Tristemente es lo que ha ocurrido. Desde el 2007 con el lanzamiento de *Call of Duty 4: Modern Warfare*, las compañías sólo han tenido en mente un objetivo: obtener un trozo del pastel que Activision logró con la franquicia. Incontables shooters han sido lanzados en la pasada generación, y **aquellos con verdadera calidad y personalidad se pueden contar con los dedos de ambas manos**. *PlayStation 3* y *Xbox 360* fue la época más oscura de un género que pedía a gritos volver a sus orígenes. **Con la perspectiva del tiempo cambia nuestra manera de pensar**, añorando aquello que no pudimos saborear.

Y lo peor es que **franquicias ya asentadas y de éxito se venden por agradar a una masa que no le es fiel...** sí, hablo de ***Halo***. Como algunos sabréis si sois habituales de la revista, soy un gran seguidor de la saga. He vivido el inicio de un proyecto que parecía un intento fallido de trasladar la corriente arena a consola, hasta convertirse en el rey de la escena competitiva

*Son juegos que que no dan concesiones al jugador y cada uno de los participantes cuenta con las mismas herramientas. Es lo más parecido a un combate entre gladiadores.*

en Estados Unidos. Nadie apostaba por llevar la filosofía *arena* a consolas, muchos decían que era algo imposible… pero *Halo* demostró todo lo contrario.

Pero los años y el cambio de estudio hicieron el resto. **Pasamos de un *shooter arena* a un *shooter* vulgar sin personalidad alguna**, perdiendo el énfasis por los vehículos y los conflictos a gran escala. Esto es sólo un ejemplo de lo que ocurrió tras el monopolio de un único juego. Pero hay dos grandes culpables: uno: las compañías que maltratan a los fanes más fieles, aquellos que de verdad se preocupan por tu saga. Y segundo: los señores trajeados, que no tienen ni idea de las sensaciones que despiertan sus decisiones en la comunidad. **El *Halo* de *343 Industries* es indigno de su nombre**.

Si por algo me gusta este subgénero, *arena*, **es por el carácter competitivo** que desprende. Son juegos que cuentan con una curva de aprendizaje alta, no dan concesiones al jugador y cada uno de los participantes cuenta con las mismas herramientas de combate. **Es lo más parecido a un combate entre gladiadores**, pero obviamente trasladado al mundo digital. La habilidad es el arma definitiva para acabar con tu rival. La lucha es justa: gana quien muestra ser el mejor en el campo de batalla, sin florituras ni artificios.

Quizá seamos pocos los que tengamos este pensamiento en comparación con la gran masa. Es una idea que se encuentra más arraigada en el campo *pecero* que en consolas, razón por la que sus usuarios no puedan disfrutar de un catálogo tan amplio como en ordenador. Poco a poco el tiempo coloca cada cosa en su sitio: **hace años era imposible vaticinar que en pleno 2016 estaríamos viviendo la resurrección de este campo** incluso de la mano de compañías *triple-A*, aquellas que una vez se vendieron al mayor postor. Pero pongamos algunos ejemplos que resucitan el espíritu que compartimos los amantes del género.

Por parte de *Epic Games* se lleva con lentitud el desarrollo del nuevo ***Unreal Tournament***. Aún se encuentra en estado *pre-Alpha*, pero es una muestra más de que lo añejo se ha puesto de moda. También el reciente reinicio de ***Doom*** –del que seguro ya conoceréis nuestras impresiones finales– ha sido una sorpresa para los amantes de la vieja escuela, dando una lección de que lo moderno y lo clásico pueden convivir en casi perfecta armonía. Y cómo no, la última obra de Blizzard, ***Overwatch***, poniendo patas arriba el escenario competitivo.

El terreno independiente también se ha labrado un hueco entre los títulos más sonados. ***Toxikk*** es todo lo que un fan de la *old school* podría desear. Simplemente es el resultado de fusionar *Unreal Tournament* con *Quake*; una mezcla explosiva. Por otro lado tenemos ***Battalion 1944***, un homenaje a los tiempos de popularidad de *Call of Duty 2*, donde nos introduce en una época que muchos deseábamos jugar de nuevo: la Segunda Guerra Mundial. Alejados de la *arena* tenemos títulos como ***Squad*** o ***Super Hot***, los cuales aportan frescura a un catálogo desgastado por los años.

**Todos los seguidores del género tenemos que estar de enhorabuena**. La actualidad nos ofrece la posibilidad de sentir de nuevo el polvo del coliseo, lugar del que llegamos a perder el recuerdo por las sombras que se cernían en torno a ella. **Y el futuro es más que prometedor**. Marcas clásicas como ***System Shock*** vuelven por la puerta grande para ofrecer su cara más actual, pero ojo también a las nuevas propiedades intelectuales como ***Lawbreakers***, el primer juego de un Cliff Bleszinski libre de los engranajes de guerra.

Era hora que un género tan maltratado viviera una época de esplendor. La comunidad ya ha dictado sentencia tal como pasó con la Segunda Guerra Mundial. El conflicto moderno y los juegos que se toman tan en serio a si mismos han desgastado a los jugadores. Queremos volver a sentir adrenalina por nuestras venas, queremos volver a exprimir cada centímetro del nivel para obtener ventaja sobre nuestro rival. Simplemente **necesitamos volver a sentirnos jugadores competitivos**. Crecimos con ese carácter y nadie nos lo debe arrebatar.

Esperemos que la situación no sea un espejismo. Ya sabemos quién manda en el mercado, aunque tenemos la suerte de contar con las compañías independientes. Si las grandes productoras fallan, las pequeñas compañías recogerán el testigo. Hemos pasado mucho tiempo de sequía, pero **por fin vivimos el retorno de la arena**.

*“Los de siempre haciendo lo de siempre”*

# ¿UNA PROMESA DE ESPERANZA?

**POR ROBERTO PINEDA**

Es posible que el nombre de Playtonic Games aún no se haya dado a conocer en la industria del videojuego. Se trata de un estudio forjado hace poco más de un año con sede en Inglaterra. Es posible que no haya logrado hacer demasiado ruido, pero ha protagonizado una de las campañas de financiación más exitosas de los últimos años. Su proyecto nació bajo el nombre en clave Project Ukelele, aunque no tardó mucho en pasar a llamarse *Yooka-Laylee*. El objetivo inicial de su campaña era alcanzar la nada desdeñable cifra de 175.000 libras y ahora celebran el hecho de haber **rebasado los dos millones de libras**, después de haber visto superado su meta deseada en poco más de diez días. Este nivel de aceptación por parte de los usuarios no se debe a ninguna casualidad, ni mucho menos a la suerte. Como digo, quizá al leer Playtonic Games no os diga nada especial, pero estoy seguro de que lo que hay dentro de ese logotipo no dejará indiferente a nadie.

El equipo cuenta con una veintena de integrantes y la mayoría estaban dentro de Rareware durante aquella época dorada del estudio junto a Nintendo. **Chris Sutherland, Steve Mayles, Mark Stevenson, Kevin Bayliss, Ross Bullimore y Dave Rose** son algunas de las altas esferas de la Rare que todos recordamos. Si nos fijamos en el historial del citado elenco de creativos encontramos varios de los juegos más laureados de la década de los 90: *Donkey Kong Country, Killer Instinct, Battletoads, Banjo-Kazooie, Diddy Kong Racing, Conker´s Bad Fur Days* y *Perfect Dark*, entre otros. Con permiso de la propia Nintendo, Rare elevó al olimpo tanto a Super Nintendo como, especialmente, a Nintendo 64, nos dejaron una hornada de títulos para el recuerdo. Básicamente, podríamos decir que Playtonic Games es la resurrección de Rare bajo un nuevo nombre, la Rare de verdad, aquel estudio por el que muchos nos lamentamos cuando comenzó a derrumbarse y pasó a formar parte de Microsoft.

Me tomo la libertad de asegurar que cualquier jugador que guste de aquella serie de títulos y, especialmente, de los plataformas en tres dimensiones, está de enhorabuena viendo que semejante grupo de talentos ha decidido reunirse para crear un nuevo juego de plataformas, el citado *Yooka-Laylee*. Hace apenas unos días nos han confirmado que el proyecto goza de excelente salud y, en principio, **su lanzamiento está fijado para octubre de este mismo año**.



El juego se presenta como el sucesor espiritual de *Banjo-Kazooie*. Tanto su nombre, dirección artística y personajes elegidos para protagonizar el juego dejan claro que así es; ha llegado la hora de rememorar nuestras aventuras con el carismático oso y su inseparable y no tan simpático amigo alado. En esta ocasión nos pondremos a los mandos de lo que parece un pequeño dinosaurio, acompañado por un murciélago de color púrpura del que espero un sentido del humor tan peculiar como el de *Kazooie*.

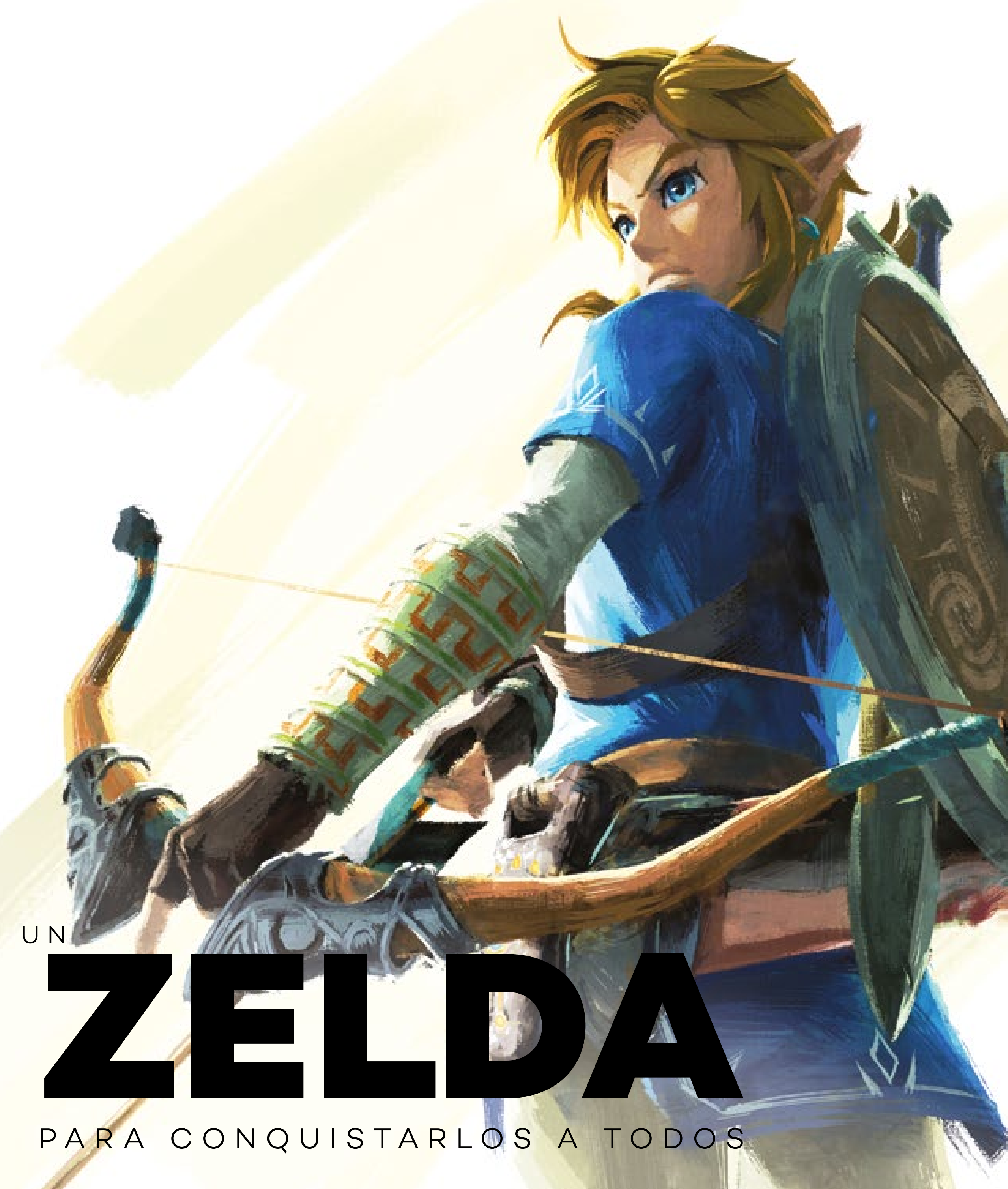
A estas alturas hemos visto varios minutos de jugabilidad y una docena de imágenes que nos llevan a pensar que **estamos ante un gran plataformas 3D**. Fue a finales de los noventa cuando el género se caracterizaba por contar con mundos extensos y abiertos que nos desafiaban a explorarlos y cumplir diversos objetivos hasta coleccionar todos los objetos necesarios para seguir avanzando. Otro detalle que podemos intuir en una de las imágenes promocionales del juego es que parece disfrutar de un mundo central que conectará los diversos niveles que tendremos que recorrer. Una característica muy clásica que, lamentablemente, hemos perdido con el tiempo. Resulta complicado encontrar un buen exponente que represente las premisas básicas de un género que a día de hoy no abunda, precisamente.

Si todo marcha como hasta ahora, el juego será lanzado en octubre tanto para PC como para las consolas de nueva generación. Esa es la única especificación que tenemos, así que la lógica nos dice que llegará a PlayStation 4 y Xbox One. Durante la exitosa campaña de financiación se fueron añadiendo varios objetivos, y dependiendo del aporte de cada usuario, las recompensas son de lo más interesantes. **Recibir una copia digital tiene un precio de aproximadamente 21 euros**, mientras que los que hayan pagado un poco más (31 euros) tendrán acceso a la Toy Box en Steam durante los próximos días. La Toy Box es un nivel de muestra para que los jugadores experimenten con el sistema de control y reporten posibles errores. Luego, tenemos otro tipo de ofertas más costosas que nos harían recibir una copia física del juego, así como diversos extras en forma de banda sonora, una camiseta e incluso ¡un ukelele!

*Resulta complicado encontrar un buen exponente que represente las premisas básicas de un género que a día de hoy no abunda precisamente.*

Personalmente, me encuentro muy ilusionado con *Yooka-Laylee* y sé de muchos amantes de las plataformas que, cómo se suele decir en los foros, lanzaron sus billetes a la pantalla en cuanto supieron del proyecto. **Cuando hablamos de *Yooka-Laylee* hablamos del sucesor espiritual de *Banjo-Kazooie*** (bueno, no sólo nosotros sino que es la propia Playtonic Games quién lo asegura) y de algo así sólo puede salir algo bueno. Por si fuese poco, el nuevo estudio británico ha dejado caer la posibilidad de que, **en caso de que el juego sea bien recibido, sopesar la posibilidad de traer de vuelta otra de las joyas de la brillante y extinta Rareware**. Está claro que Playtonic Games no sólo se ha formado para «resucitar» al bueno de Banjo, sino para conquistar a muchos jugadores que a día de hoy echan la vista atrás y sigue acordándose de los grandes títulos que estas mismas personas ya nos ofrecieron hace en torno a 20 años. Se abre la veda de las apuestas: ¿*Jet Force Gemini*? ¿*Perfect Dark*? ¿*Blast Corps*? Hay muchas posibilidades y todas son muy atractivas. Hagan sus apuestas.

Todo parece muy bonito, pero no podemos olvidarnos de que su primer juego aún no está en la calle, y por lo tanto, tenemos que valorar cualquier posibilidad de cara al resultado final. Nadie asegura que vaya a salir un gran juego, pero si de algo podemos estar seguro en cuanto a este grupo es que el talento rebosa por los pasillos de sus oficinas. Quizá hablar de un segundo sucesor espiritual sea demasiado aventurado ahora mismo y lo más inteligente sea centrarnos en *Yooka-Laylee*, pero que nadie olvide algo muy importante; **Playtonic Games aún no se ha dado a conocer, pero todos deberíamos tener muy claro quiénes son y por qué están aquí**. Algunos de sus integrantes fueron altas esferas en uno de los estudios más laureados de todos los tiempos y, al igual que sucede en el fútbol, ya sabemos qué suele pasar cuando se juntan los que saben acariciar la pelota. Tres meses, **poco más de tres meses es lo que nos queda para ponernos a los mandos del dinosaurio —con permiso del murciélago— y comprobar si han vuelto a hacerlo y, quién sabe, si estamos ante una luz de esperanza para todo un género**.



UN

# ZELDA

PARA CONQUISTARLOS A TODOS

**POR OMAR MORENO**

No es ningún secreto que **Wii U no ha cosechado el éxito que se le esperaba**. Para el gran público la última consola de Nintendo ha fallado a la hora de presentar un catálogo que justifique su compra. Si bien han aparecido títulos interesantes como *Mario Kart 8, Smash Bros.* y el genial *Splatoon*, esto no ha terminado de convencer a los jugadores.

Nintendo conoce perfectamente esta situación y también sabe que uno de sus títulos que vende consolas es *Zelda*. Se esperaba un nuevo juego de la saga para *Wii U* pero Nintendo ha preferido guardarlo para que llegue también junto a su nueva plataforma, *Nintendo NX*. **La gran N no solo se está jugando crear un buen juego,** sino también su futuro en el mundo de las consolas. Dos fracasos seguidos pueden suponer un duro revés y un *Zelda* de salida puede ayudar durante los primeros instantes de vida de una consola. Por todo esto Nintendo se ha puesto manos a la obra y ha creado *The Legend of Zelda: Breath of the Wild,* posiblemente **el Zelda más ambicioso de todos los tiempos**.

Desde que se dio a conocer el nuevo *Zelda* nos han insistido en que será de mundo abierto. Esto no es ninguna novedad: todos los *Zelda*, en mayor o menor grado, han tenido el componente de

mundo abierto. Desde los primeros juego,s como *A Link to the Past* o *Link's Awakening* pasando por *Ocarina of Time* o *Twilight Princess*, siempre ha existido ese componente de mundo abierto. Unas veces más libre y otras veces existiendo una zona central que hace de nexo entre las distintas zonas temáticas.

Sin embargo, **Breath of the Wild supera a todos sus antecesores** en este aspecto. Efectivamente, es un mundo abierto pero sumamente enorme y no supondrá únicamente recorrer el mapa para ir del punto A al punto B. En el mundo de *Breath of the Wild* podremos escalar montañas, recolectar ítems, encontrarnos campamentos enemigos y adentrarnos en alguna de las cien minimazmorras. **Si algo define al mundo que hemos visto es la libertad**. Quizás demasiada.

Lo que vimos durante el *Nintendo Treehouse* fue de más a menos. Tras esa libertad nunca vista en un juego de *Zelda* con tanto para explorar vimos que todo estaba muy vacío. **Mucho campo para recorrer,** pero ninguna aldea a la vista, nadie con quien interactuar. Posteriormente se comentó que esto no sería así, que habrá ciudades, pero el escepticismo ya está instalado.

El mundo que se ha creado está muy bien cohesionado, todo unido y **no hemos apreciado tiempos de carga**, por lo que no habrá interrupciones a la hora de pasar de una zona a otra perdiendo ritmo de juego.

Que nos dejen libres sin más en un mundo enorme da pie a que tengamos el temor de que el juego carezca de personalidad o de momentos fuertes. Habrá que esperar y ver si efectivamente el mundo que nos han preparado está más vivo.

**Lo que plantea *Breath of the Wild* es un arma de doble filo**. Por un lado, gustará mucho a los entusiastas de los mundos abiertos y les invitará a perderse y crear su propia aventura, pero por otro lado, los que no dispongan de tiempo o los mapas enormes, los encuentren tediosos se van a encontrar con un escollo insalvable.

No obstante, la magnitud del mapa no es la única novedad reseñable que trajo *Breath of the Wild*: **cualquier cosa puede ser un arma.** Desde un palo, hasta el brazo de un esqueleto. A un lado queda la tradición de conseguir armas en mazmorras y llevar la legendaria Espada Maestra. Lo que encontremos del suelo o de otros enemigos nos valdrá. Estas armas tendrán una utilización limitada, ya que con su uso se irán desgastando. Los más puristas verán esto como una afrenta, pero **no se puede negar la innovación que supone dentro de la saga** a raíz de no limitar el desgaste a los escudos como pasó en *Skyward Sword*.

La flora y la fauna también han ganado peso en esta nueva entrega. Podremos cazar para conseguir comida y recolectar lo que encontremos para posteriormente cocinarlo y preparar un elemento nuevo o consumirlo para regenerar vida. Algunos elementos nos darán corazones extra, por lo que en las batallas tener un buen puñado de estos alimentos nos salvarán en más de una ocasión. La duda de si se deja también de lado el aumento de los corazones iniciales, ya que no vimos nada de esto y en la demo Link siempre iba con los tres corazones estándar. **Más incógnitas y ruptura entre los anteriores Zelda** y el nuevo.

Un punto clave que podemos ver es que **seremos diestros**. Quizás parezca intrascendente pero Link ha sido tradicionalmente zurdo hasta la llegada de *Twilight Princess* donde pasó a ser diestro debido a que la espada se controlaba con el movimiento del mando de Wii y se adaptó de esta forma para la mayoría de jugadores, algo que continuó en *Skyward Sword*. Esto puede ser **un indicativo sobre el tipo de tecnología que usará Nintendo NX** a la hora de los combates.

Uno de los grandes fallos que pudimos ver fueron las ventanas emergentes. Cada vez que recogíamos un ítem nos avisa, aunque el objeto lo hubiésemos recogido con anterioridad. **Una forma absurda de hacer perder el tiempo al jugador dando algo que únicamente molesta.**

De la historia de *Breath of the Wild* no ha trascendido gran cosa. Algunos breves detalles como que todo girará en torno a los sheikah, mezclando elementos futuristas que solo se habian visto en *Skyward Sword* con elementos tradicionales de *Zelda*. **La magia de los sheikah hará acto de presencia**, pudiendo usarla para resolver más de un puzle. Desde *Ocarina of Time* con la magia de Din, Farore y Nayru no habíamos vuelto a usar este concepto jugable.

Hay que destacar también la aparición de dos nombres: **Link** y **Ganon**. De nuevo vuelve a dejar la tradición de lado y pone nombre definitivo a nuestro personaje. La elección del nombre era algo que se había creado para que nosotros fuéramos el personaje, lo moldeásemos a nuestro gusto. La aparición del nombre de Ganon da pistas de dónde se sitúa cronológicamente *Breath of the Wild*: más allá de *Skyward Sword*, ya que Ganon siempre será posterior a esta entrega y **pudiendo situarse en alguna de las tres líneas temporales después de los acontecimientos de Ocarina of Time.**

*Breath of the Wild* supone **toda una revolución dentro de la saga**, intentando dar una nueva visión a una franquicia tan prolífica. No obstante, lo visto no es todo oro y podemos ver más de un concepto que chirría.

Estas dudas no son culpa del juego, pero sí es culpa de Nintendo. No se puede crear un evento para enseñar el juego y durante 90 minutos mostrar únicamente cómo nos movemos por el mapa y acabamos con campamentos enemigos. La excusa de «no queremos mostrar personajes y ciudades por no revelar nada de la historia» es un sinsentido. Ver si nos encontraremos con viejos conocidos y maravillarnos con ciudades y mazmorras no va a empeorar la experiencia. De nuevo, **muy mal Nintendo con su secretismo y hermetismo.**

el
# Socio Opina

Los socios tenéis mucha voz en GTM, y éstas serán las primeras de muchas página que os dediquemos. ¡Queremos conocer vuestra opinión sobre todo! La pregunta de este mes ha sido:

## ¿ES BUENA IDEA QUE NINTENDO VUELVA A LOS CARTUCHOS?

## Satanas CorPetit

Socio Papel

Desde de la absoluta ignorancia en la que nos encontramos respecto a la ruta marcada por Nintendo para su siguiente sistema de juegos, que bien puede ser consola doméstica o portátil o mezcla de los dos tipos, **este rumor tiene la misma credibilidad que cualquiera que haya salidos hasta el momento.**

Desde aquí sólo podemos hablar sobre si es posible el uso de cartuchos en consola doméstica, pues en la portátil ya se está viendo con todas las *handheld* de Nintendo que es posible. Un «cartucho» o memoria *flash* con posibilidad de insertarla tanto en una consola como en una portátil **tiene mucha lógica**. El mismo juego, o una variante en portátil del juego principal, en dos sistemas, **esto puede dar cabida a muchas variantes de jugabilidad por parte del fabricante nipón.**

El precio de una de estas memorias de 64GB no es mucho más elevado que un BD de doble capa cuya capacidad es de 50GB. El tiempo de acceso a éste dispositivo **es mucho más rápido** que usando discos ópticos. Sólo veo ventajas.

## Frederic Bisquert

Socio Papel

¿Una nueva consola Nintendo con formato cartucho?

**¡Rotundamente si!** Mientras que este formato no límite la capacidad de los juegos por espacio de memoria como en tiempos pasados, y si el cartucho **viene acompañado de una bonita caja y un mejor librito de instrucciones** pues se me hace la boca agua a nivel coleccionista y todavía más recordando los tiempos de la queridísima Supernintendo. Sí, lo sé...seguramente me invade la nostalgia a mis 41 años y todos mis recuerdos de consolas pasadas a las que tanto cariño tengo pero me **da mucha rabia a día de hoy que te vendan un juego sin «nada» dentro la caja**.. y mucho me temo que con el tiempo no será ni en disco físico... **Ojalá venga NX con cartucho,** un bonito manual y toda la magia de la que es capaz Nintendo.

## Javierpa

Socio Gold

Sería **un movimiento extraño** pues el Blu-Ray ha sido adoptado incluso por Microsoft, impulsora del HD-DVD, pero no le quedaba otra pues el DVD se quedó pequeño. Yo entiendo que **en lugar de cartucho sería tarjeta tipo SD** y por capacidad no sería problema pues ya hay tarjetas a la venta de 128GB por unos precios ajustados. Sería más caro que un BD, pero no tanto, entiendo, como lo eran los cartuchos en la generación N64. También **más rápido** pues ya hemos visto que o bien el Blu-Ray es muy lento para juegos o lo son los lectores, pero en ambas consolas **nos obligaron a instalar los juegos por completo sin esto evitar largos tiempos de carga en muchos casos**. Además, si el rumor de que NX sería consola de sobremesa+portátil es cierto, **no se me ocurre otra opción viable que la de adoptar un formato como esta tarjeta/cartucho** que pueda llevarse a la calle dentro de la portátil, a menos que se descargara para jugar fuera y se jugara con disco en casa, algo raro. Con muchas ganas de que Nintendo nos saque de dudas en este y otros muchos aspectos sobre su nueva consola.

## Sylver Shine

Socio Gold

Yo entiendo que lo del cartucho **es un nombre simbólico**, evidentemente no es un cartucho, sino algún tipo de memoria, de esta forma piratear los juegos sería mucho más complicado. De todas formas no tiene pinta de que NX vaya a tener ningún tipo de *input* más allá de USB, ya que por la descripción de la consola **no pretende ser una consola en sí sino una plataforma orientada a los videojuegos**, con esto me refiero a que necesitarás una consola aparte, que probablemente se vaya actualizando cada dos años en caso de querer mejorarla. Pero no, la verdad todo esto son teorías derivadas de las patentes de hace un par de años ya, vete a saber qué cambios habrán hecho, pero dudo que sean cartuchos en sí.

## CDB#1

Socio Digital

Como muchos sabremos, Nintendo ya no compite con Sony y Microsoft. Hace un tiempo, era la referente en el mundo de los videojuegos. Ahora mismo, **con lo que se conforman y sobreviven es a través de sus IPs para contentar a sus más fieles seguidores.**

Descoloca un poco que el formato por el que apostaran fuera el cartucho, me imagino que **será algún tipo de memoria *flash*,** más bien. Aunque **si eso hace que se puedan almacenar juegos de mayor tamaño, no lo vería con tan malos ojos**. Ya que el que utilizan en la Wii U, si lo quisieran aprovechar con la Nintendo NX, puede que les limitara bastante.

Personalmente, **no me ilusiona mucho el lanzamiento de la NX**. Porque sé que no se van a enfocar a un cierto tipo de público que lo que quiere es una consola con un catálogo conformado por las IP exclusivas de ellos, más el apoyo de las *third parties*. Y un hardware equiparable o ligeramente superior a la PS4 y Xbox One.

Este modelo que estoy proponiendo recuerda al de la Gamecube. Y en ventas no fue muy bien. Así que no me extraña que Nintendo no quiera volver a apostar por eso.


GAMES TRIBUNE MAGAZINE

**DIRECTOR**

JORGE SERRANO

**SUBDIRECTOR**

JUAN TEJERINA

**JEFE DE REDACCIÓN**

JUAN PEDRO PRAT

**RESPONSABLE DE CONTENIDO**

CARLOS SANTILLANA

**REDACTORES**

MARC ARAGÓN

JAVIER BELLO

FERNANDO BERNABEU

ALEJANDRO CASTILLO

ADRIÁN DÍAZ

MATEO GÓMEZ

MANUEL GÓMEZ

LUIS MIGUEL MARTÍN

OMAR MORENO

ROBERTO PINEDA

IVÁN RAMÍREZ

BORJA RUETE

GAMER ENFURECIDO

**COLABORADORES**

LAURA LUNA

**DISEÑO**

JUAN PEDRO PRAT

JUAN TEJERINA

JAVIER BELLO

**AGRADECIMIENTO ESPECIAL**

VIRGINIA BUEDO RODERO



**¡GRACIAS POR EL APOYO INCONDICIONAL DE NUESTROS SOCIOS GOLD!**

ALEJANDRO GARCÍA RAMOS
HÉCTOR LÓPEZ ALEMANY
JUAN ANDRÉS HURTADO
RUBÉN FÚNEZ TORAL
HODEI TIJERO HERNÁNDEZ
DAVID RIOJA REDONDO
DAVID MARTÍNEZ BERTÓLEZ
LUIS CALVO CAUDEVILLA
DIEGO VILLABRIE SECA
PABLO JIMÉNEZ MARTÍN
JOSÉ LUIS OJEDA
MARÍA V. MORENO TORROBA
ALEJANDRO SUÁREZ BONAL
IVÁN FERNÁNDEZ LÓPEZ
JAUME MINGOT BUFORN
CARLOS DAGANZO AGUDO
IÑAKI BENDICHO CORTIJO
ENRIC LLOP ALONSO
CARLOS MARTÍN GARCÍA
JORGE REGUERA LAÍZ
RUBÉN COSTA GARCÍA
PEDRO POO HERRERO
ADRIÁN TORRES FERNÁNDEZ
RAIMON MARTÍNEZ PRATS
MANUEL VALLEJO SABADELL
XAVIER SOLÉ PLANAS
PABLO FUERTES SAINZ
JUAN RAMÓN ESPINOSA
ROQUE MARIO GUILLÉN
JORGE H. PEYRET
ALEJANDRO CEBRIÁN FERNÁNDEZ
ÁNGEL M. DE MIGUEL MEANA
MARC SÁNCHEZ MARTÍNEZ
JESÚS IÑAKI GANDOY DASILVA
BORJA RODRÍGUEZ GONZÁLEZ
YERAY DEL PINO LÓPEZ
FRANCISCO FERNÁNDEZ GONZÁLEZ
FREDERIC BISQUERT CARRERAS
LUIS IGNACIO ROCHE BENEDIT
JON CALONGE SIMÓN
ÓSCAR BUSTOS GARRIDO
MARÍA DEL CARMEN BELLIDO
SIMÓN GONZÁLEZ CEPEDA
SERGI MESTRES SALAS
CARLOS ZARZUELA SÁNCHEZ
JAVIER PALACIOS BARRIGA
ENOC BENÍTEZ HERRERA
MARÍA DE LA PAZ MARTÍN
JOAN LLORENS GALÍ
JAVIER GARCÍA
SERGIO BIENZOBAS CUENCA
MANUEL LÓPEZ SÁNCHEZ
JUAN MANUEL CASADO
ISMAEL ABAD SALAS
JORGE ENCUENTRA FERNÁNDEZ






MEGA DRIVE

# SONIC

## THE HEDGEHOG

**16-BIT CARTRIDGE**

FOR USE WITH THE SEGA MEGA DRIVE VIDEO ENTERTAINMENT SYSTEM



**DESCUBRE**

la portada que no llegó a ver la luz




**GRACIAS POR ESTAR CON NOSOTROS**

¡NOS VEMOS EL 5 DE AGOSTO!

¡DESCÁRGATE NUESTRA **APP** PARA ANDROID & iOS!

